Power Key-Option

Bedienungsanleitung

User‘s Manual

MACRO SYSTEM

Power Key-Option

für Casablanca Avio, Prestige und Kron

Bedienungsanleitung

MACRO SYSTEM

Sicherheitshinweise

Wir empfehlen Ihnen, die Hinweise in dieser Bedienungsanleitung genau zu beachten, um Bedienungsfehler auszuschließen.
Wir weisen außerdem darauf hin, dass die Power Key-Option für den Hobbyanwender konzipiert worden ist.
Wir haben sehr große Sorgfalt auf die Programmierung und die Prüfung dieses Produktes verwendet. Da eine völlig fehlerfreie Anwendungssoftware nach bisherigen Erkenntnissen nicht unter allen Umständen und jederzeit gewährleistet werden kann, können wir leider nicht völlig ausschließen, dass sich Mängel eingeschlichen haben. Sollte dies wider Erwarten der Fall sein, werden wir festgestellte Fehler durch Überarbeitung der Programmierung beseitigen lassen und den betroffenen Kunden die neue Software kostenlos zur Verfügung stellen.
Wir können allerdings keine Haftung für einen möglichen Daten- oder Zeitverlust und daraus eventuell entstehende Folgeschäden übernehmen, zumal wir keinerlei Einfluss auf die korrekte Programminstallation und -bedienung durch den Kunden haben. MacroSystem Digital Video AG und deren Fachhändler sind folglich nicht haftbar für Fehler sowie unbeabsichtigte Beschädigungen in Verbindung mit der Installation oder Anwendung der Power Key-Option.

MacroSystem Digital Video AG und deren Fachhändler gewährleisten nicht die störungsfreie Anwendung des Produktes bzw. dessen völlige Fehlerfreiheit.
Jegliche stillschweigende Gewährleistung ist ausgeschlossen, einschließlich der Gewährleistung auf Eignung der Software bzw. der Bedienungsanleitung für einen bestimmten Zweck.

Weder MacroSystem Digital Video AG noch deren Fachhändler sind für Schäden aus direkter oder indirekter Folge, die aus dem Gebrauch der Software oder der Bedienungsanleitung entstehen, verantwortlich, z.B. für Gewinnminderung, Kosten, Hardware- oder Softwareprobleme oder andere Unannehmlichkeiten.

Inhaltsverzeichnis

1. Allgemeines . . . 7
   1.1 Allgemeines . . . 7
   1.2 Tastaturen . . . 7
   1.3 Installation . . . 7
2. Was ist die Power Key-Option? . . . 9
   2.1 Was ist die Power Key-Option? . . . 9
   2.2 Grundlagenwissen . . . 9
   2.3 Unterschiede bei Aktivierung der Mehrbenutzer-Edition . . . 11
3. Neue Funktionen . . . 13
4. Funktionstasten . . . 17
5. Navigation im Programm . . . 19
6. Erweiterte Möglichkeit bei speziellen Elementen . . . 21
7. Verschiedenes . . . 23
8. Foto-Montage . . . 25
9. Tabellen – Casablanca Software ab Version 1.8 . . . 27
10. Tabellen – SMART EDIT ab Version 2.0 . . . 43

1. Allgemeines

1.1 Allgemeines

Vielen Dank, dass Sie die Power Key-Option bei Ihrem Händler erworben haben!

Wir bedanken uns für Ihr Vertrauen und hoffen, dass dieses Produkt Ihren Erwartungen gerecht wird.

Mit der Power Key-Option haben Sie die Möglichkeit, Ihre Casablanca noch intensiver zu nutzen als bisher.

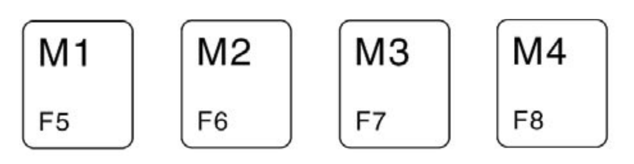
Für weitergehende Fragen und Verbesserungsvorschläge stehen wir Ihnen gerne zur Verfügung.

Wenden Sie sich dazu bitte an die im Casablanca-Handbuch aufgeführten Adressen bzw. Telefonnummern.
Wir bitten Sie, bei jeder Kontaktaufnahme die Seriennummer Ihres Gerätes oder Ihre Kundennummer anzugeben.

1.2 Tastaturen

Besitzen Sie bereits eine Tastatur, achten Sie bitte darauf, dass diese über einen USB-Anschluss verfügt und dass es sich um eine handelsübliche Windows-Tastatur handelt, da Sie die Windows Menü-Steuer-Tasten zur Bedienung benötigen! („Windows“ = Warenzeichen der Windows Corp.)
Wir übernehmen keine Garantie für die Funktionsfähigkeit einer angeschlossenen Fremd-Tastatur.
Dieses Handbuch bezieht sich vorwiegend auf die Power Key-Option, die als Kombipaket, bestehend aus Soft- und Hardware (Tastatur), verkauft wurde. Das heißt, es werden die Tasten so beschrieben, wie sie auf der von uns vertriebenen Tastatur bedruckt sind.

Zum Beispiel gibt es die vier Marker-Tasten M1 bis M4, die auf den Schaltern F5 bis F8 liegen.



In dieser Anleitung wird hier zu Beginn erwähnt, dass es sich bei den M-Tasten um die eigentlichen Funktionstasten 5 bis 8 handelt, im restlichen Handbuch wird dieses Wissen dann vorausgesetzt. Aber Sie werden sicherlich nach kurzer Zeit auch mit den Tasten und Begriffen vertraut sein.

1.3 Installation

Bei der Power Key-Option handelt es sich um eine Software, die sowohl in Verbindung mit der von uns vertriebenen Tastatur als auch mit separaten Tastaturen zur Anwendung kommt.
Sollten Sie eine eigene Tastatur besitzen, beachten Sie bitte unsere Hinweise im Kapitel 1.2 „Tastaturen“.
Nun muss die Software, die Sie von Ihrem Händler auf einer SmartMedia-Karte erhalten haben, auf Ihrer Casablanca installiert werden.
Dazu benötigen Sie mindestens die Version 1.8 der Casablanca Systemsoftware bzw. mindestens die Version 2.0 der SMART EDIT Software.
Die System-Versionen können Sie im Informationsfeld des Menüs „Systemeinstellungen“ ablesen (unten links).

Lassen Sie Ihre Casablanca nun eingeschaltet und wählen Sie in den „Systemeinstellungen“ den Schalter „Produkt installieren“ an, so dass sich das entsprechende Fenster öffnet. Schieben Sie dann die Installations-SmartMedia-Karte ins Laufwerk der Casablanca, wobei sich die goldenen Kontakte auf der Unterseite und die abgeknickte Ecke links vorne (in Richtung Casablanca zeigend) befinden.
Schieben Sie die Karte so weit hinein, bis sie nur noch ca. einen halben Zentimeter aus dem Gerät herausragt und Sie einen Widerstand spüren.
Nun sehen Sie, dass im Fenster die Software „Power Key-Option“ aufgelistet wird. Wählen Sie sie

in der Liste aus und klicken Sie auf „freischalten“ bzw. „aktivieren“. Es erscheint ein Zahlenblock, mit dem Sie den vom Händler erworbenen Freischaltungs-Code eingeben. Anschließend erhalten Sie die Meldung, dass die Installation abgeschlossen ist, so dass Sie die SmartMedia-Karte entfernen können.
Als Demo-Version können Sie diese Software nicht einsetzen.
Die Tastatur können Sie einfach über USB anschließen und in Betrieb nehmen. Dazu stecken Sie das andere Ende des an der Tastatur befindlichen Kabels in einen der beiden USB-Ports Ihrer Casablanca, wobei es irrelevant ist, welchen Sie auswählen; beide haben dieselbe Funktion. Lesen Sie notfalls im Casablanca-Handbuch nach, bei welchen Anschlüssen es sich um die USB-Ports handelt.

Hinweis: Sollten Sie beide USB-Anschlüsse der Casablanca bereits belegt haben, indem Sie USB-fähige Produkte (z.B. Twister und PC-Link) angeschlossen haben, können Sie die Tastatur natürlich trotzdem verwenden. In diesem Falle benötigen Sie einen sogenannten „Hub“ (im Fachhandel erhältlich). Hierbei handelt es sich um einen Verteiler, der an Ihre Casablanca angeschlossen werden kann, so dass weitere USB-Kabel verbunden werden können.
Diese Verkabelung beeinträchtigt die Verbindung keinesfalls, da es sich um USB-Anschlüsse handelt. Sie können die USB-Verbindung auch während des laufenden Betriebs herausziehen und wieder einstecken, ohne Ihre Casablanca neu starten zu müssen.

2. Was ist die Power Key-Option?

2.1 Was ist die Power Key-Option?

Eine angeschlossene Tastatur erleichtert Ihnen in allen Menüs das Arbeiten mit Casablanca. Sie können so mühelos längere Texte eingeben (Titel-Menü, Szenen- und Tonstück-Betitelung, Titel-Zuweisung im Archiv usw.).

Außerdem ermöglicht die Power Key-Option, den Trackball weitgehend zu ersetzen. Praktisch alle Funktionen, die bisher nur über den Trackball zu steuern waren, lassen sich nun auch über die Tastatur steuern. Sie können den Bildschirmpfeil (Kron) bzw. die Bildschirmhand (Avio) nun mit Hilfe der Navigationspfeile exakt steuern und die Position bestätigen bzw. anwählen (nützlich bei der Szenenauswahl). Es werden sowohl die rechte, als auch die linke Trackball-Taste ersetzt, so dass Sie in jedem geöffneten Fenster die Schalter anwählen bzw. die Funktionen abbrechen können. Die leichte Bedienung ist wesentlich schneller als das gewohnte Arbeiten und ermöglicht Ihnen somit eine optimale Zeitersparnis.

Des Weiteren können Sie mit Hilfe der Power Key-Option durch Tastenbefehle in andere Menüs wechseln, jeden einzelnen Schalter über einen Kurzbefehl anwählen, Ihren DV-Zuspieler steuern usw...
Die Power Key-Option bietet viele neue leistungsstarke Funktionen, die Ihnen in diesem Handbuch näher gebracht werden.

Das Arbeiten mit der Power Key-Option ist, gerade für den gelegentlichen Hobby-Anwender, zu Beginn eine Herausforderung, da es natürlich sehr viele Funktionen gibt, die zunächst einmal gelernt werden müssen. Jedem Bedienelement ist eine Taste bzw. eine Tastenkombination zugeordnet. Aber wenn Sie sich ein bisschen mit diesem neuen Programm beschäftigen, werden Sie schnell merken, dass Sie nach und nach die einzelnen Funktionen kennen lernen.
Und falls Ihnen einmal eine Funktion entfallen ist, können Sie natürlich jederzeit nachsehen, welche Tasten welche Funktionen ansteuern. Dazu drücken Sie entweder auf diese Funktionstaste



die währenddessen im derzeit angewählten Casablanca-Menü alle Tastenkürzel auf den jeweiligen Schaltern einblendet. (Lassen Sie diese Taste los, wird der Normalzustand wieder hergestellt.)
Oder Sie sehen in der tabellarischen Übersicht nach: Dort sind Menü für Menü alle Funktionen und deren neue Tastaturkürzel aufgelistet.
Nach häufiger Anwendung der Tastatur werden Sie merken, dass diese neue Option wesentlich zeitsparender ist und Ihnen viele neue Möglichkeiten bietet.

Hinweis: Bisher gab es schon einige wenige Tastenkürzel zur Bedienung von Casablanca Avio und Kron, die aber weder zugesichert, noch dokumentiert worden sind. Seit der Systemsoftware 1.8 (die die Power Key-Option unterstützt) sind einige dieser Kürzel nicht mehr funktionsfähig, bzw. die Funktionen sind über andere Tastenkombinationen erreichbar. Wir bitten um Ihr Verständnis, dass Sie sich in einigen Bereichen eventuell umgewöhnen müssen.

Die Tastenkürzel lassen manchmal auf den ersten Blick keinen Zusammenhang zum Namen der Funktion erkennen (z.B. Bearbeiten-Menü = e), da wir uns an den englischen Begriffen orientiert haben (bearbeiten = edit).
Sie können den Ursprung des Namens auch den angehängten Tabellen entnehmen.

2.2 Grundlagenwissen

Qualifier

Die Power Key-Option verwendet diverse „Qualifier"-Tasten. Hierbei handelt es sich um Tasten, die in Verbindung mit anderen Tasten angewählt werden können. Sicherlich kennen Sie von der

normalen PC-Tastatur die bekannte Qualifier-Taste Shift (Umschalttaste, nach oben zeigender Pfeil), die zur Anwahl von Großbuchstaben genutzt wird. Erhalten Sie also die Anweisung, zwei Tasten zu drücken (zum Beispiel, um den Großbuchstaben „A“ aufzurufen), müssen Sie zunächst die erstgenannte (in diesem Fall Shift) herunterdrücken, sie gedrückt halten und dann die anschließend aufgeführte Taste (also „A“) drücken. Lassen Sie anschließend die Tasten los.
Manchmal müssen zwei Qualifier gleichzeitig gedrückt werden. Dazu drücken Sie zunächst beide Qualifier-Tasten (wobei die Reihenfolge egal ist) und halten diese gedrückt; drücken Sie erst dann zusätzlich die dritte Taste.
Wenn Ihnen diese PC-übliche Eingabemethode noch nicht vertraut ist, benötigen Sie eventuell eine kleine Eingewöhnungszeit. Aber auch hier werden Sie schnell merken, dass die Bedienung über die Tastatur wesentlich komfortabler ist und Ihnen ganz neue Möglichkeiten eröffnet.
Eine Auflistung der Qualifier entnehmen Sie bitte der angehängten Tabelle.

Tastenwiederholung

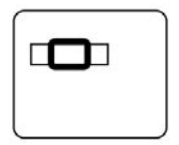
Die Wiederholung von Tasten über die Wiederholungsfunktion der Tastatur wird unterstützt. Kommen die Wiederhol-Kommandos jedoch schneller, als die Funktion ausgeführt werden kann, werden Botschaften „verschluckt“. Anders ist es, wenn Sie die Taste mehrfach schnell hintereinander drücken und loslassen. Hierbei werden keine Botschaften ignoriert, auch wenn die Funktion langsamer ist.

Lokalisierung der Tastenkürzel

Es erfolgt keine Lokalisierung der Tastenkürzel, d.h. das gewählte Kürzel ist unabhängig von der eingestellten Sprache. Es kann jedoch die Lage der Tastaturbelegung wechseln, wenn z.B. das „Z“ der deutschen Tastatur an einer anderen Stelle gelegen ist, als bei der amerikanischen.
Viele Kürzel haben einen gewissen Bezug zu den englischen Bezeichnungen der Schalter, wie Sie auch den Tabellen entnehmen können.

Normierungen

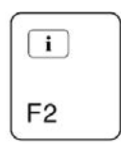
Funktionen für das Storyboard werden in der Regel über diese Taste angesprochen:



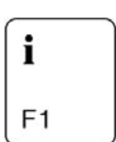
Die Kürzel zum Wechseln der Menüs sind alle in jedem Menü zu verwenden.
Gleiche oder ähnliche Funktionen in verschiedenen Menüs sind mit den gleichen Kürzeln belegt.
Die Eingabe-Taste und die Funktion Esc in Fenstern entsprechen generell den „OK“- und „Abbruch“-Schaltern der Casablanca-Bedienerooberfläche.
Funktionen, die von der Bildschirmoberfläche nicht erreichbar sind, werden i.d.R. mit der Taste Strg angesprochen.

Hilfefunktionen

Die Tastatur-Kürzel der vorhandenen Schalter können optional auf der Bildschirmoberfläche eingeblendet werden, um die Bedienung für Anfänger zu erleichtern. Die Taste



blendet die Kürzel auf dem Bildschirm ein, solange sie gedrückt ist. Lassen Sie die Taste los, wird der Normalzustand wieder hergestellt.
Viele Zusatzprogramme, die Sie installieren können, werden unterstützt, so dass Sie mit dieser Taste auch in weiteren Programmen die Tastenkürzel einblenden können. Die Taste



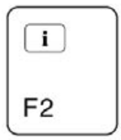
bietet Ihnen auch eine Hilfefunktion, allerdings bezieht sie sich auf den Informationsschalter i, den Sie in verschiedenen Menüs vorfinden kön-

nen (z.B. Spezial-Menü, Effekte-Menüs). Mit diesem Schalter bzw. mit dieser Taste können Sie ein graues Fenster aufrufen, in dem Sie Informationen zu Zusatzeffekten bekommen.

2.3 Unterschiede bei Aktivierung der Mehrbenutzer-Edition

Haben Sie die Software „Mehrbenutzer-Edition“ installiert und aktiviert, müssen Sie einige Änderungen beachten.

Natürlich ändert sich das Projektmenü durch Freischaltung der Mehrbenutzer-Edition. Da Sie dort nun nicht mehr die Auswahl der üblichen Projekte zur Verfügung haben, sondern ein Verwalter-Projekt und die Auswahl von bis zu 30 Benutzer-Projekten sehen, ändern sich dort die Tastenkürzel natürlich auch. Diese können Sie aber wie gewohnt mit



aufrufen. Da das Lehrer-Menü noch zusätzliche Schalter beinhaltet, kommen natürlich weitere Bedienfunktionen hinzu, die Sie auch mit dieser Taste aufrufen können.

Die Möglichkeit, die Marker-Tasten mit eigenen Funktionen zu belegen, wird durch die Aktivierung der Mehrbenutzer-Edition verändert.
Die unterschiedliche Zuweisung für alle Effektlisten ist normalerweise für alle Projekte identisch - ist die Mehrbenutzer-Edition aktiv, werden sie jedoch separat für jedes Projekt gespeichert.
Das heißt, dass eine Marker-Taste, die zuvor mit einem bestimmten Effekt belegt war, nach Aktivierung der Mehrbenutzer-Edition nicht mehr anwählbar ist.

3. Neue Funktionen

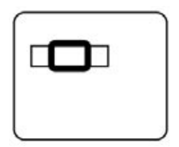
Sie können jede beliebige Funktion, die Sie auch bisher kannten, nun mit Hilfe der Tastatur ausführen. Natürlich bietet Ihnen die Power Key-Option auch viele neue Funktionen, die in diesem Kapitel aufgeführt werden. Ein paar dieser Funktionen sind Ihnen natürlich in ihrer Ursprungsform schon bekannt, wurden aber erweitert.

Szenen kopieren

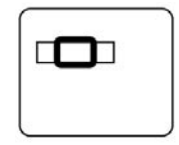
Sie können eine der in der Szenenablage vorhandenen Szenen kopieren und einfügen.
Dazu markieren Sie eine beliebige Szene in der Szenenablage mittels der Pfeile und drücken dann die Tastenkombination Strg, c. (Erfahrenen Computer-Anwendern ist dieses Kürzel bereits bekannt.) Dadurch wird die ausgewählte Szene in einer unsichtbaren Zwischenablage gespeichert (sie wird nicht in der Zwischenablage des Spezial-Menüs aufgeführt!!).
Anschließend können Sie diese Szene mit der Tastenkombination Strg, v wieder in die Szenenablage einfügen, und zwar hinter der blau markierten. Solange Sie keine neue Szene kopiert (also die Tasten Strg und c gedrückt) haben, können Sie diesen Vorgang beliebig oft wiederholen. Dabei haben Sie auch die Möglichkeit, die Szene jedes Mal an einer anderen Stelle einzufügen. Ein Verlassen des Bearbeiten-Menüs bewirkt keine Veränderung, die Szene bleibt weiterhin gespeichert und kann nach Rückkehr ins Menü wieder eingefügt werden. Nur durch ein Abschalten der Casablanca löschen Sie diesen Speicher.
Möchten Sie eine Szene wieder aus der Szenenablage entfernen, können Sie die vom PC bekannte Tastenkombination Strg, x drücken.
Dadurch wird die derzeit aktive Szene aus der Szenenablage herausgenommen, lässt sich aber direkt danach wieder mit der Tastenkombination Strg, v hinter der in der Szenenablage markierten Szene wieder einfügen. Über den Undo-Schalter lässt sich die Szene nicht wieder aufrufen!
Die Szene ist also nicht komplett gelöscht, sondern ebenfalls in einer Zwischenablage gespeichert. Sie lässt sich so lange wieder aufrufen, bis eine neue Szene über Strg, x bzw. Strg, c in der Zwischenablage gespeichert wurde.
Tipp: Über Strg, x und Strg, v können Sie leicht die Reihenfolge der abgelegten Szenen verändern und in die von Ihnen gewünschte Reihenfolge bringen.

Einfügen einer Szene / Markieren der nächsten

Bereits ohne Tastatur war es Ihnen möglich, eine Szene in der Szenenablage zu markieren und sie ins Storyboard einzufügen. Auch mit Hilfe der Tastatur ist dies natürlich möglich. Markieren Sie sie dazu in der Szenenablage mit Hilfe der Navigationspfeile und drücken die Taste



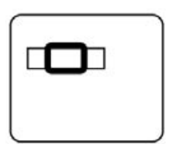
in Kombination mit der Taste Einfg. (Sie können alle nebeneinander liegenden Szenen mit den nach rechts und links zeigenden Pfeilen anwählen, mit den nach oben und unten zeigenden können Sie weitere, bisher nicht auf dem Monitor sichtbare Zeilen erreichen.)
Zusätzlich bietet die Tastatur Ihnen nun eine weitere Funktion, die automatisch die Szene nach der eingefügten markiert. Das ist vor allem nützlich, wenn Sie die Wiederholungsfunktion anwenden möchten (lesen Sie dazu den untenstehenden Abschnitt „Wiederholungsfunktion“). Um eine Szene einzufügen und direkt die nachstehende zu markieren, drücken Sie die Taste



in Kombination mit Strg und Einfg. Sie sehen, dass die ausgewählte Szene im Storyboard erscheint und die folgende Szene blau markiert wird.

Suchen im Storyboard

Die Tastatur bietet Ihnen die Möglichkeit, eine Szene in der Szenenablage anzuwählen und diese im Storyboard suchen zu lassen.
Markieren Sie dazu eine mit einem schwarzen Punkt versehene (also eine ins Storyboard eingefügte) Szene und drücken Sie die beiden Tasten



und f. Dadurch wird die Szene in den Rahmen des Storyboards manövriert, egal, an welcher Stelle sich das Storyboard vorher befand.
Haben Sie die Szene mehrfach ins Storyboard eingefügt, wird das nächste Auftreten dieser Szene herausgesucht. Drücken Sie die Tastenkombination anschließend noch einmal, wird das übernächste Auftreten herausgesucht usw...
Tritt die Szene im hinteren Storyboard-Teil dann nicht mehr auf, wird wieder der Anfangsbereich „durchsucht“.

Länge einer Szene auf die nächste übertragen

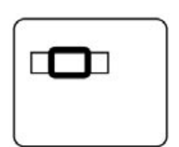
Mit der Tastatur ist es nicht nur möglich, Szene für Szene einzutrimmen, sondern Sie können den Vorgang automatisch auf die nächste Szene übertragen.
Markieren Sie in der Szenenablage des Bearbeiten-Menüs eine Szene, deren Länge Ihnen zusagt, z.B. 10 Sekunden.
Anschließend wählen Sie die Tastenkombination Strg, t an. Dadurch wird die nachfolgende Szene auf dieselbe Länge gekürzt und markiert. Je länger Sie diese Tastenkombination gedrückt halten, desto mehr Szenen werden getrimmt. Es wird immer der hintere Teil der Szenen weggetrimmt, so dass das kleine Bildchen zur Wiedererkennung dasselbe bleibt.
Weist eine Szene eine geringere Länge als die ausgewählte auf, so kann diese natürlich nicht verlängert werden, sondern behält ihre Länge bei.
Achtung: Danach wird diese kürzere Länge an nachfolgende Szenen weitergegeben, da Strg, t die Länge der aktuellen Szene auf die nächste überträgt.
Das Markieren der nächsten Szene ist auch dann wieder sinnvoll, wenn Sie die Wiederholungsfunktion anwenden möchten (lesen Sie dazu den untenstehenden Abschnitt „Wiederholungsfunktion“).

Suchen in der Szenenablage nach Namen

Eine weitere neue Funktion, die im Bearbeiten-Menü zum Einsatz kommt, ist die Suchen-Funktion. Sie kennen bereits die Möglichkeit, eine Szene in den Storyboard-Rahmen zu bewegen und diese dann in der Szenenablage suchen zu lassen.
Mit der Tastatur ist es aber nun möglich, die Szene direkt über ihren Namen zu suchen, ohne dass sie im Rahmen platziert werden muss.
Rufen Sie dazu mit dem Tastenkürzel Strg, f (das Sie eventuell schon vom PC kennen) die Bildschirmtastatur auf und geben Sie den Namen der gewünschten Szene ein. Achten Sie dabei bitte auf die genaue Schreibweise des Namens; Groß- und Kleinschreibung sind aber in diesem Fall irrelevant. Die von Ihnen gesuchte Szene muss auch zuvor nicht ins Storyboard eingefügt worden sein.
Wurde die Szene gefunden, wird sie in der Szenenablage blau markiert.

Suchen im Storyboard nach Namen

Dieser Suchvorgang ist natürlich auch für das Storyboard möglich. Rufen Sie die Bildschirmtastatur über die Kürzel



plus Strg und f auf und geben Sie den Namen der gewünschten Szene ein. Achten Sie hierbei bitte wieder auf die genaue Schreibweise des Namens; Groß- und Kleinschreibung sind wieder irrelevant.
Hat das System die Szene gefunden, bewegt sich das Storyboard, so dass die gesuchte Szene im Rahmen erscheint.
Für diesen Suchvorgang ist es unerheblich, ob die

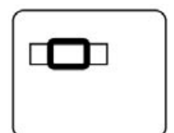
gesuchte Szene noch in der Szenenablage vorhanden ist.

Storyboard anhalten

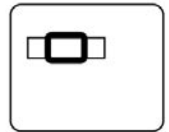
Diese neue Funktion ermöglicht es, das Storyboard in allen Menüs anzuhalten. Drücken Sie während des Abspielens auf die Taste h, wird das Abspielen gestoppt. Befinden Sie sich gerade im Bearbeiten-Menü, d.h., würde das Storyboard normalerweise weiterbewegt, setzt diese Funktion das Storyboard nun auch auf die aktuelle Position. Beim normalen Stoppen des Storyboards würde es anschließend wieder die gleiche Position wie vor dem Abspielen einnehmen.

Effekt einfügen und entfernen

Befinden Sie sich im Übergangs-, Langzeiteffekte- oder Betitelungs-Menü, können Sie Effekte bequem einfügen, indem Sie einfach den gewünschten Effekt markieren und die Tastenkombination



Strg, Einfg drücken. Dadurch erscheint der gewählte Effekt auf der Szene bzw. zwischen den beiden Szenen. Zusätzlich wird das Storyboard automatisch eine Position weiter nach rechts geschoben, so dass ein weiterer Effekt platziert werden kann. Möchten Sie einen Effekt entfernen, wählen Sie die gewünschte Stelle im Storyboard an und drücken Sie die Tastenkombination



Strg, Entf. Dadurch wird der dort platzierte Effekt entfernt, und das Storyboard wird um eine Position nach rechts gerückt, so dass ggf. der nächste Effekt entfernt werden kann. Lesen Sie zu diesen beiden Funktionen auch wieder den untenstehenden Abschnitt „Wiederholungsfunktion“.

Tonstück entfernen

Befinden Sie sich im Menü „Audio-Mix/ Nachvertonung“, können Sie ein Tonstück wieder aus der gewünschten Tonspur nehmen, indem Sie es anwählen und die Tastenkürzel Strg, Entf drücken. Die Besonderheit dieser Funktion ist die Tatsache, dass nach Löschen des Tonstücks automatisch das nächste in derselben Tonspur markiert wird, so dass es auch gelöscht werden kann. Lesen Sie hierzu den untenstehenden Abschnitt „Wiederholungsfunktion“.

Lautstärke eines Tonstücks kopieren

Diese neue Funktion ermöglicht es, die Lautstärke eines Tonstücks für das nächste zu übernehmen. Stellen Sie im Menü „Audio-Mix/Nachvertonung“ für ein Tonstück die gewünschte Lautstärke ein und drücken Sie die Tastenkombination Strg, e, so dass das nächste Tonstück in derselben Tonspur aktiv wird und die Lautstärke des vorausgegangenen Tonstücks erhält.
Auch hier ist die „Wiederholungsfunktion“ möglich (untenstehender Abschnitt).

Stummschalten

Die Power Key-Option bietet Ihnen nun die Möglichkeit, ein Tonstück stumm zu schalten. Wählen Sie in einer der Tonspuren des Menüs „Audio-Mix/Nachvertonung“ ein Tonstück an und drücken Sie einfach die Taste m, so dass es stumm wird und der Lautstärke-Regler nach links verschoben wird. Diese Funktion erspart Ihnen ein langwieriges Schieben des Reglers bis ganz nach links.
Diese Funktion gibt es auch in erweiterter Form, so dass Sie mit Hilfe der Tasten Strg, m das aktuelle Tonstück stumm schalten und automatisch zum nächsten Tonstück in derselben Tonspur wechseln können, um es zu markieren.
Die Funktion Strg, m lässt sich wiederholen (Abschnitt „Wiederholungsfunktion“).

Zeichen löschen

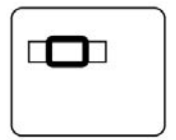
Auch im Betitelungs-Menü bietet die Power Key-Option neue Funktionen. Haben Sie ein Zeichen zu viel eingegeben, können Sie dies nun durch einen Tastendruck auf Entf löschen. Beachten Sie dabei, dass sich das Zeichen rechts vom Cursor (= senkrechter Markierungsstrich) befinden muss.

Dokument löschen

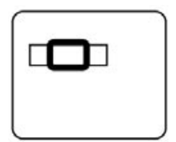
Sie können im Betitelungs-Menü einen Text (mit allen Texten, Tafeln und Seiten) löschen, indem Sie die Tastenkombination Alt, n drücken, nachdem Sie die gewünschte Tafel angewählt haben. Es öffnet sich ein Fenster, das Ihnen eine Sicherheitsabfrage stellt. Sie können dann wahlweise mit Y (=Yes) bzw. mit N (=Nein) entscheiden, ob Sie das Dokument wirklich löschen möchten oder nicht.

Wiederholungsfunktion

Diese neue Funktion ermöglicht Ihnen, dieselbe Aktion bei mehreren Szenen hintereinander bis zu 999 Mal anzuwenden.
Möchten Sie eine Aktion bei einer großen und unüberschaubaren Szenenanzahl ausführen (z.B. bei allen in der Szenenablage vorhandenen Szenen), können Sie als Wiederholrate die Zahl 999 einstellen, so dass z.B. alle 143 Szenen berücksichtigt werden.
Hier ein Beipiel: Möchten Sie zehn nacheinander aufgeführte Szenen aus der Szenenablage ins Storyboard einfügen, fügen Sie zunächst die erste Szene mit der Tastenkombination



Strg, Einfg ein. Das zusätzliche Drücken der Taste Strg bewirkt, dass in der Szenenablage schon automatisch die nächste Szene markiert wird. Wählen Sie anschließend die Tastenkombination Strg, r an, so dass sich das Fenster „Kommando wiederholen“ öffnet. Dort können Sie den Regler mit Hilfe der Taste r markieren und mittels der Navigationspfeile den richtigen Zahlenwert einstellen, also in diesem Beispiel den Wert 9. Bestätigen Sie diese Einstellung anschließend mit der Eingabe-Taste. Sobald Sie nochmals die Eingabe-Taste gedrückt haben (= OK), wird das Fenster geschlossen und die folgenden 9 Szenen werden ins Storyboard eingefügt.
Ist die Anzahl der restlichen Szenen in der Szenenablage geringer als die Wiederholrate, werden nur die vorhandenen Szenen eingefügt.
Achtung: Haben Sie die erste Szene nur mittels der Tasten

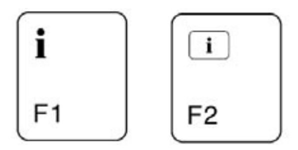


und Einfg eingefügt, wurde die nächste Szene in der Ablage nicht markiert und die Anwahl des Fensters „Kommando wiederholen“ ist nicht möglich.
Mit dieser Funktion lassen sich alle oben erwähnten Funktionen wiederholen, die einen Verweis auf diesen Abschnitt beinhalten.

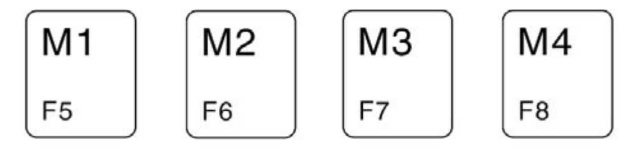
4. Funktionstasten

Die Power Key-Option verfügt über 15 Funktionstasten.
Haben Sie eine eigene Tastatur angeschlossen, beachten Sie bitte die Unterschiede zu der von MacroSystem vertriebenen Tastatur. Lesen Sie dazu auch das Kapitel 1.2 „Tastaturen“.

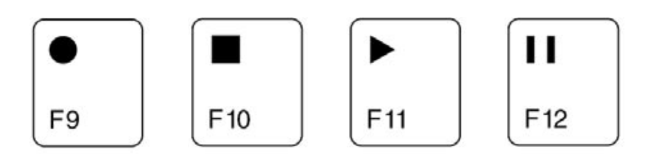
Die beiden Funktionstasten



bieten Hilfe, die Tasten



können von Ihnen eigenständig belegt werden, und die Tasten



bieten Aufnahme-, Stopp-, Abspiel- und Pause-Funktionen für das Storyboard, fürs Aufnahme- und fürs Fertigstellen-Menü.

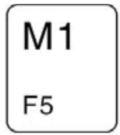
Die vier individuell einzuprogrammierenden Marker-Tasten beziehen sich auf Funktionen im Storyboard und können in allen Menüs, in denen ein Storyboard vorhanden ist, eingesetzt werden.

Marker-Tasten

Die Power Key-Option bietet Ihnen die Möglichkeit, vier Tasten mit Funktionen Ihrer Wahl zu belegen. Dazu sind die Tasten M1, M2, M3 und M4 („M“ steht für Marker) vorgesehen:



Diese Tasten sind nicht belegt, deshalb erscheint bei Druck auf eine der vier Tasten ein durchkreuzter Kreis auf dem Bildschirm, der darauf hinweist, dass sich keine Funktion ausführen lässt. Nun können Sie die Tasten individuell belegen, z.B. mit häufig genutzten Effekten, mit bestimmten Stellen im Storyboard, mit Szenen aus der Szenenablage oder mit Mustern und Masken aus dem Imagepool.
Wählen Sie dazu den gewünschten Effekt aus der Effekte-Liste oder die benötigte Szene und drücken anschließend auf Strg und auf die gewünschte Marker-Taste. Nun wird die gewünschte Funktion der gewählten Marker-Taste zugewiesen. Hier ein Beispiel: Haben Sie eine Szene in der Szenenablage markiert, drücken Sie die Taste Strg, halten diese gedrückt, und drücken anschließend die erste Marker-Taste, also



Anschließend können Sie eine andere Szene in der Ablage anwählen, und mit erneutemDruck auf diese Taste Ihre markierte Szene wieder aufrufen. Um einen Effekt zu speichern, gehen Sie folgendermaßen vor: Wählen Sie z.B. in der Effekte-Liste des Übergangseffekte-Menüs die Funktion „Doppelbelichtung“ aus. Drücken Sie die Taste Strg, halten diese gedrückt, und drücken anschließend die Taste

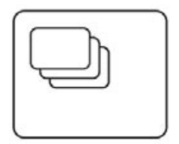
Lassen Sie beide Tasten wieder los, rollen Sie weiter durch die Effekte-Liste und wählen Sie wieder die Marker-Taste an. Sie sehen, dass die Taste nun mit der „Doppelbelichtung“ belegt ist. Natürlich ist es auch möglich, mehrere Funktionen auf eine Taste zu legen, solange diese Funktionen nicht im selben Menü angeordnet sind. Sie können also eine Szene aus der Szenenablage, einen Titel-Effekt, einen Langzeiteffekt und einen Übergangseffekt auf eine einzige Marker-Taste legen - je nach Menü wird dann die gespeicherte Funktion aufgerufen.

Natürlich können Sie die Marker-Tasten auch jederzeit neu belegen - gehen Sie dazu vor wie bei der Erstbelegung, und die alte Funktion wird mit der neuen „überschrieben“.
Alle vier Tasten werden fest gespeichert, so dass durch Ausschalten Ihres Gerätes keine Belegung verloren gehen kann.
Manche Funktionen lassen sich global für alle Projekte speichern, andere sind projektspezifisch. Bei Anwendung des Programms „Mehrbenutzer-Edition“ ändert sich das Verhalten.
Lesen Sie hierzu das Kapitel 2.2 „Unterschiede bei Aktivierung der Mehrbenutzer-Edition“.

5. Navigation im Programm

Menüwechsel

Natürlich wissen Sie schon, wie man von einem Casablanca-Menü in ein anderes wechselt. Dazu haben Sie bisher die Menü-Symbole in der unteren rechten Ecke der einzelnen Menüs angeklickt bzw. sind mit Hilfe der rechten Trackball-Taste zurückgekehrt.
Nun ist es Ihnen möglich, mit Hilfe einer Tastenkombination in jedes Menü zu wechseln. Die Besonderheit daran ist, dass Sie nun auch in Menüs wechseln können, deren Menü-Symbole nicht im derzeitigen Menü aufgelistet sind, d.h., Sie müssen nicht mehr über das Hauptmenü gehen. Zum Beispiel können Sie ab sofort vom Übergangseffekte-Menü direkt in die Projekteinstellungen springen! Oder Sie wählen das Fertigstellen-Menü direkt aus dem Bearbeiten- oder Nachvertonungs-Menü an!
Um in ein Menü zu wechseln, drücken Sie die Navigationstaste



Halten Sie diese gedrückt (lesen Sie dazu auch das vorausgegangene Kapitel 2.3 „Grundlagenwissen“, „Qualifier-Tasten“!), und drücken Sie nun das entsprechende Kürzel des gewünschten Menüs (z.B. e = Bearbeiten-Menü. Entnehmen Sie die Kürzel bitte der angehängten Tabelle). Wenn Sie sehen, dass sich der Bildschirm verändert hat, lassen Sie anschließend beide Tasten wieder los.

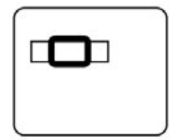
Fenster

In verschiedenen Menüs können verschiedene Fenster aufgerufen werden. Die meisten beinhalten die Schalter „OK“ und „Abbruch“. Um den Schalter „OK“ zu betätigen, können Sie die Eingabe-Taste drücken; um „Abbruch“ anzuwählen, ist ein Klick auf die „Esc“-Taste notwendig.
Ein Fenster, das über die Antwortmöglichkeiten „Ja“ und „Nein“ verfügt, kann sowohl mit den Tasten Eingabe (Bestätigung) und Esc (Abbruch), als auch mit Y (yes = ja) bzw. N (no = nein) bedient werden.

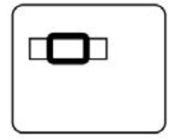
6. Erweiterte Möglichkeiten bei speziellen Elementen

Storyboard

Im Folgenden werden die einzelnen Tasten(kombinationen) und die Möglichkeiten der Bedienung des Storyboards aufgeführt, die Sie in allen Menüs benötigen, in denen ein Storyboard vorhanden ist.
Um den Schieberegler des Storyboards zu aktivieren, müssen Sie die Taste



in Kombination mit I drücken.
Die Navigationspfeile nach rechts und nach links lassen das Storyboard bei aktivem Schieberegler um eine Szene nach rechts bzw. nach links wandern, sind also vergleichbar mit den Einzelschaltern rechts vom Schieberegler.
Die Schalter Bild (Pfeil nach oben) und Bild (Pfeil nach unten) lassen das Storyboard um eine „Seite" weiterrollen, wobei es sich stets um einen Eintrag überschneidet.
Die Schalter Pos1 und Ende bewirken, dass das Storyboard entweder an den Anfang, oder ans Ende springt.
Ist der Schieberegler nicht aktiv, müssen Sie die obenstehenden Funktionen über die Taste



ansteuern. Ist der Regler aktiv, können Sie diese Taste zusätzlich drücken, müssen dies aber nicht tun.
Zudem ist es möglich, eine in der Szenenablage markierte Szene suchen zu lassen bzw. direkt über den Szenen-Namen zu suchen. Lesen Sie dazu auch die entsprechenden Unterpunkte des Kapitels 3. „Neue Funktionen" („Suchen im Storyboard nach Namen").

Bei der Audionachbearbeitung können Sie das Storyboard einfach bewegen, indem Sie die gewünschte Tonspur anwählen und sich mit Hilfe der Navigationspfeile von Tonstück zu Tonstück bewegen. Dieselbe Funktion haben die Einzelschalter.

Auswahlliste

Bei Listen, die mehrere Möglichkeiten zum Anwählen bieten (z.B. Effekt-Listen, Spezial-Menü), handelt es sich um Auswahllisten.
Die Navigationspfeile (nach oben und nach unten) dienen dazu, jeweils um einen Eintrag in der Liste weiter zu wandern.
Die Schalter Bild (Pfeil nach oben) und Bild (Pfeil nach unten) lassen die Auswahlliste um eine „Seite" (also z.B. die Effekte, die Sie gleichzeitig sehen) weiterrollen, wobei der letzte Eintrag der letzten Seite als erster Eintrag der nächsten Seite dargestellt wird.
Die Schalter Pos1 und Ende bewirken, dass die Auswahlliste entweder an den Anfang oder ans Ende springt.
Die o.g. Funktionen lassen sich immer anwählen, auch wenn der zur Auswahlliste gehörige Schieberegler nicht aktiv ist.
Allerdings gibt es auch eine Funktion, die den aktiven Schieberegler benötigt. Um ihn zu aktivieren, drücken Sie die Taste I, so dass er markiert ist. Anschließend können Sie den gewünschten Eintrag (z.B. den Effekt Farbblende) direkt über einen Buchstaben suchen. Geben Sie einfach den Anfangsbuchstaben des gewünschten Effektes ein (also in diesem Fall ein F), so dass die Auswahlliste zu diesem Eintrag springt. Existieren mehrere Einträge mit demselben Anfangsbuchstaben, wird der erste ausgewählt. Existiert kein Eintrag mit dem gewählten Buchstaben, springt die Liste zu dem im Alphabet nächst platzierten Eintrag.
Hinweis: Da die Liste des Spezial-Menüs unterteilt ist (in Spezial-Effekte und in Langzeiteffekte), ist es nur möglich, über einen Buchstaben einen Eintrag in der oberen Teilliste (Spezial-Effekte) anzuwählen. Möchten Sie einen Eintrag der unteren Liste wählen, ist zusätzlich zum gewünschten Buchstaben die Taste Alt zu drücken.
Den eingestellten Wert können Sie durch Druck

auf die Eingabe-Taste übernehmen, mit Esc brechen Sie den Vorgang ab.

Gerasterte Fenster, wie zum Beispiel das Fenster „Muster auswählen“, lassen sich auf dieselbe Weise bedienen, wie die Auswahlliste. Zusätzlich können Sie hier mit Hilfe der Navigationspfeile nach rechts und nach links steuern. Die Funktion, den Eintrag direkt über einen Buchstaben anzuwählen, ist hier nicht vorhanden.
Die Einträge einiger Listen sind nicht alphabetisch sortiert (z.B. Tonstücke) oder mehrspaltig (z.B. Projekte). Dort ist die alphabetische Suchfunktion nicht sinnvoll einzusetzten.

Auswahlschalter

Auswahlschalter sind die Casablanca-Schalter, die in der linken Ecke drei Striche aufweisen (z.B. Trackballgeschwindigkeit oder verschiedene Effekt-Optionen), so dass sich bei Klick auf den Schalter mehrere Optionen untereinander öffnen. Wählen Sie den Schalter an, indem Sie das entsprechende Tastenkürzel drücken (z.B. Trackballgeschwindigkeit = t). Ist er aktiv, haben Sie mehrere Möglichkeiten, die gewünschte Funktion auszuwählen. Sie können sich mittels der Navigationspfeile nach oben bzw. nach unten bewegen oder mit Pos1 und Ende bzw. mit Bild (Pfeil nach oben) und Bild (Pfeil nach unten) die entsprechenden Positionen aufrufen. Zudem lässt sich jede einzelne der ersten 10 Optionen in einem Auswahlschalter mit den Zahlen 1 bis 0 aufrufen.
Den eingestellten Wert können Sie durch Druck auf die Eingabe-Taste übernehmen, mit Esc brechen Sie den Vorgang ab.
Um den Schalter wieder zu schließen, können Sie sein Tastenkürzel auch erneut drücken. Diese Methode wirkt sich wie ein Abbruch aus, d.h., eventuell neu ausgewählte Optionen werden nicht übernommen.

Schieberegler

Die in mehreren Menüs vorhandenen Schieberegler lassen sich steuern, indem sie über ihr Tastenkürzel aktiviert werden. Dann können Sie den Schieberegler mit Hilfe der Navigationspfeile nach rechts oder nach links schieben. Auch die Tasten Pos1 und Ende bzw. Bild (Pfeil nach oben) und Bild (Pfeil nach unten) können hier wieder zum Einsatz kommen.
Die Tasten Pos1 und Ende, die normalerweise von oben nach unten führen, bieten bei Schaltern mit numerischen Werten die Möglichkeit, vom kleinen zum großen Wert zu schalten.
Sie können auch direkt einen Zahlenwert eingeben, indem Sie während der Eingabe die Taste Alt gedrückt halten.
Den eingestellten Wert können Sie durch Druck auf die Eingabe-Taste übernehmen, mit Esc brechen Sie den Vorgang ab.

Hier zwei kleine Beispiele:
Möchten Sie einen Schieberegler mit Timecode oder mit einer Zahlenangabe einstellen, gehen Sie folgendermaßen vor:
Rufen Sie z.B. im „Bearbeiten“-Menü das „Neue Szene“-Menü auf und wählen Sie den Schieberegler „Länge“ mit dem Tastenkürzel t an, so dass er aktiv wird. Zeigt der Regler momentan z.B. eine Länge von 3 Sekunden an, und Sie möchten die Szene mit einerLänge von 5 Sekunden versehen, haben Sie mehrere Möglichkeiten.
Ein Bewegen mit Hilfe der Navigationspfeile würde in diesem Fall zwar ein exaktes Ergebnis liefern, würde aber sicherlich zu lange dauern.
Ein Tastendruck auf Ende würde den Regler zu weit nach rechts schieben, ist demzufolge auch nicht sinnvoll. Sie haben also die Wahl zwischen der Taste Bild (Pfeil nach unten) und der direkten Zahleneingabe. Eintscheiden Sie sich für Bild (Pfeil nach unten), müssen Sie diese Taste zwei mal hintereinander drücken, da sie den Regler sekundenweise steuert und Sie die Länge von 3 auf 5 Sekunden erhöhen möchten.
Entscheiden Sie sich für die direkte Zahleneingabe, drücken Sie die Taste Alt, halten diese gedrückt und geben Sie nun nacheinander die Werte 5, 0, 0 ein. Würden Sie nur den Wert 5 eingeben, bekäme der Regler nur eine Länge von 5 Bildern.

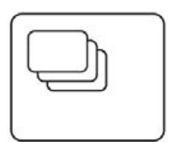
7. Verschiedenes

Tastatursperre

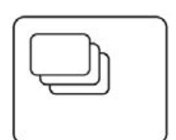
Diese Funktion ermöglicht Ihnen, Ihre Tastatur zu sperren, so dass Sie nicht versehentlich die Tasten bedienen.
Zur Sperrung drücken Sie die Tastenkombination Strg, I, so dass nur noch das Drücken der Navigationspfeile und der Esc-Taste möglich ist. Sie können also durch mehrmaliges Drücken der Esc-Taste ins Hauptmenü zurückkehren, weitere Aktionen sind jedoch nicht möglich.
Drücken Sie nun irgendeine andere Taste, erscheint ein Fenster mit der Meldung, dass die Sperrung aktiviert ist und nur mittels der Tastenkombination Strg, Alt, u aufzuheben ist. Dieses Fenster können Sie schließen, indem Sie es mit der Eingabe-Taste bestätigen (=OK) oder die Esc-Taste drücken.
Nach einem Neustart ist die Tastensperre allerdings auch wieder aufgehoben.

Trackballsteuerung

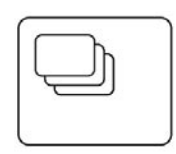
Mit der Power Key-Option können Sie nun auch den Trackball weitgehend ersetzen. Mit Hilfe der Taste



und der Navigationspfeile steuern Sie die Bildschirmhand bzw. den Bildschirmpfeil in die angegebenen vier Richtungen. Solange Sie die Taste



und einen Navigationspfeil gedrückt halten, bewegt sich der Bildschirmzeiger.
Die Funktionen der beiden Trackballtasten werden natürlich auch durch Tasten ersetzt. Drücken Sie die Tastenkombination



und Eingabe, wird der aktuelle Schalter, auf dem sich der Bildschirmzeiger befindet, angewählt.

Unterstützung bei Erweiterungen

Installieren Sie weitere Zusatzsoftware, lassen sich die Tastatur-Funktionen auch auf einige weitere Programme anwenden.
Zum Zeitpunkt der Drucklegung dieser Anleitung wurden folgende Programme unterstützt:

Fototransfer ab Version 1.2
PIP-Studio ab Version 1.0
DVD Arabesk ab Version 1.2

Die Hilfe-Funktion



ist auch weiterhin zugänglich und wird Ihnen anhand der blau hinterlegten Kürzel anzeigen, in welchen Programmen die Unterstützung ebenfalls vorzufinden ist.

8. Foto-Montage

Die Power Key-Option bietet Ihnen eine weitere Funktion, die nun wesentlich leichter zu bedienen ist. Und zwar haben Sie nun die Möglichkeit der Foto-Montage.
Sind mehrere Szenen in der Szenenablage vorhanden, können Sie diese mit wenigen Tastendrücken alle auf dieselbe Länge trimmen, im Storyboard platzieren und Effekte einfügen.

Beispiel: Sie haben 25 Szenen in der Szenenablage, die alle eine unterschiedliche Länge aufweisen. Sie möchten diese Szenen auf dieselbe Länge trimmen, sie nacheinander ins Storyboard einfügen und mit einer weichen Blende versehen.

Um unzählige Klick-Vorgänge zu vermeiden, können Sie nun auf diese spezielle Funktion der Power Key-Option zurückgreifen.

Wählen Sie die erste Szene an und trimmen Sie sie auf eine angemessene Länge, z.B. 5 Sekunden. Anschließend drücken sie die Tastenkombination Strg, t, so dass die nachfolgende Szene in der Szenenablage auch auf eine Länge von 5 Sekunden getrimmt wird. Beachten Sie dabei, dass die Szenen ausschließlich vom Ende eingetrimmt werden.
Da Sie nun den Trimm-Vorgang bereits einmal ausgeführt haben, können Sie die Wiederholungsfunktion anwenden. Dazu drücken Sie die Tastenkombination Strg, r, so dass sich das Fenster „Kommando wiederholen“ öffnet.
Dort geben Sie die Anzahl der verbleibenden Szenen ein. Wenn Sie die genaue Anzahl nicht wissen, können Sie auch 999 eingeben (größtmögliche Wiederholungsrate). Dadurch werden alle Szenen, die der markierten in der Szenenablage noch folgen, eingetrimmt.
Da nun alle Szenen getrimmt worden sind, können Sie sie ins Storyboard einfügen. Dazu wählen Sie wieder die erste der betroffenen Szenen an und drücken die Tastenkombination Strg, Einfg, so dass die Szene im Storyboard erscheint und die nächste Szene in der Szenenablage markiert wird. Da Sie nun bereits eine Szene eingefügt haben, können Sie den Vorgang für die restliche Anzahl der Szenen wiederholen lassen. Rufen Sie dazu wieder das „Kommando wiederholen“-Fenster über die Tastenkombination Strg, r auf und geben Sie die gewünschte Szenenanzahl ein.
Nachdem nun alle Szenen eingefügt worden sind, betreten Sie das Übergangseffekte-Menü, wählen den gewünschten Effekt aus, zum Beispiel die „Doppelbelichtung“ mit dem Modus „Überblenden“, und fügen ihn mit der Tastenkombination Strg, Einfg ein. Der Effekt erscheint zwischen den beiden gewünschten Szenen, und die nächste „Nahtstelle“ im Storyboard wird angewählt. Anschließend drücken Sie die Tastenkombination Strg, r, um wieder die Wiederholungsfunktion aufzurufen und geben den gewünschten Wert ein. Nun wird der Effekt zwischen alle Szenen eingefügt.

Natürlich können Sie Effekte auf dieselbe Weise auch wieder entfernen und die Funktion wiederholen. Die nächste Szene wird dann ebenfalls markiert.



9. Tabellen – Casablanca Software ab Version 1.8

Steuerung im Programm

Qualifier-Tasten

Qualifier-Taste	Beschreibung
Shift	i.d.R. zur Anwahl von Großbuchstaben
Alt Gr	dient zur Eingabe spezieller UNICODE-Zeichen (@, \, ...).
Strg	wird i.d.R. eingesetzt, um Kommandos anzusprechen, die kein Äquivalent in der Bedieneroberfläche haben. Manchmal ist diese Taste zur Sicherheit gegen ungewollte Aktionen zusätzlich zu drücken (Löschen, ...).
Alt	ist nur bei speziellen Eingaben erforderlich, wo ein zusätzlicher Qualifier nötig ist: • im Titler, da eine Taste ohne Qualifier als Texteingabe erscheint • bei geöffneter Bildschirm-Tastatur • zur direkten Zahleneingabe bei Reglern
	Die Navigation (Menüwechsel, Trackballsteuerung) erfolgt mit gedrückter Navigations-Taste.
	zur Anwahl von Storyboard-Funktionen.

Effektlisten mit (aktiviertem) Schieberegler

Funktion	Beschreibung
Cursor ▲ ▼	Die Liste wechselt zum nächsten/vorherigen Eintrag (auch bei nicht aktiver Liste).
Bild ▲ ▼	Die Liste wechselt zur nächsten/vorherigen Seite. Dabei wird genau ein Eintrag weniger als sichtbar gerollt (auch bei nicht aktiver Liste).
Pos 1, Ende	springt an den Anfang bzw. an das Ende der Liste (auch bei nicht aktiver Liste)
Esc	Abbruch, die Liste wird inaktiv und kehrt an die Position vor der Aktivierung zurück.
Eingabe	OK, die Liste wird inaktiv und der gewählte Eintrag bleibt der aktuelle.
a-z, ...	Bei Anzeige von Texteinträgen sind diese i.d.R. alphabetisch sortiert. Durch Eingabe einer Taste springt die Liste auf den ersten Eintrag mit diesem Buchstaben. Ist dieser Buchstabe nicht da, wird nicht gescrollt. Groß-/Kleinschreibung wird sowohl bei den Tasten als auch bei den zu suchenden Anfangsbuchstaben ignoriert.

Aktivierte Schieberegler

Funktion	Beschreibung
Cursor ◀ ▶ ▲ ▼	Der Regler wechselt zum nächsten/vorherigen Eintrag (r/l bei horizontalen, hoch/runter bei vertikalen Reglern) (auch bei nicht aktivem Regler)
Bild ▲ ▼	Der Regler wechselt in größeren Schritten: Bei Timecode-Reglern ist die Schrittweite 1s, ansonsten 1/10 des Gesamtwertebereichs. Es ist zu beachten, dass der nach unten zeigende Pfeil den Regler nach rechts, also zu größeren Werten hin verschiebt. (auch bei nicht aktivem Regler)
Alt 0..9, ...	Mit gleichzeitig gedrückter Alt-Taste kann direkt der gewünschte Zahlenwert eingegeben werden. Eine visuelle Darstellung während der Eingabe erfolgt nicht. Nach Loslassen der Alt-Taste wird der Wert des Reglers aktualisiert. (nur bei Reglern mit numerischer oder Timecode-Anzeige)
Esc	Abbruch, der Regler wird inaktiv und kehrt an die Position vor der Aktivierung zurück.
Eingabe	OK, der Regler wird inaktiv und der gewählte Wert bleibt der aktuelle.

Aktive Auswahlschalter

Funktion	Beschreibung
Cursor ▲ ▼	vorheriger/nächster Eintrag
Bild ▲ ▼	+/- 10 Einträge
Pos 1, Ende	Geht zum 1. bzw. letzten Eintrag
123...90	Geht zum 1. bis 10. Eintrag. Ab dem 11. Eintrag ist keine Direktwahl möglich.
Esc	Abbruch, der Schalter wird inaktiv und kehrt an die Position vor der Aktivierung zurück.
Eingabe	OK, der Schalter wird inaktiv und der gewählte Wert bleibt der aktuelle.
Tastaturkürzel	Das Kürzel, das zur Aktivierung benutzt wurde, kann auch als Abbruch benutzt werden (wie Esc).

Globale Tasten

Menüs umschalten

Funktion	Taste	Ursprung
Systemeinstellungen	s	system
Projekteinstellungen	p	project
Videoeinstellungen	v	video
Aufnahme	r	record
Bearbeiten	e	edit
Fertigstellen	f	finish
Übergangseffekte	c	crossfade
Langzeiteffekte	i	image pr.
Betitelung	t	title
Audio Aufnahme / Bearbeiten	a	audio
Audio-Mix / Nachvertonung	m	mix
Hauptmenü	h	head

Trackballsteuerung

Funktion	Taste	Bemerkungen
Zeiger bewegen	◀ ▶ ▲ ▼	Der Zeiger bewegt sich, solange die Taste gedrückt ist.
linke Taste	Eingabe	zum Anklicken von Schaltern
rechte Taste	Esc	wirkt wie Abbruch (zurück)

Funktionstasten und Sondertasten

Taste	Neuer Name	Bedruckung	Funktion
F1	Hilfe	i	allgemeine Hilfe-Funktion (öffnet Hilfe-Fenster)
F2	Tastenkürzel Einblendung		spezielle Tastatur-Hilfe (blendet die Kürzel der Schalter ein, solange die Taste gedrückt ist)
F3, F4			Zum Zeitpunkt der Drucklegung unbelegt
F5 - F8	M1 - M4	M1 - M4	diverse anwenderspezifische Marker
F9	RECORD	●	Aufnahme
F10	STOP	■	Stopp
F11	PLAY	▶	Abspielen
F12	PAUSE	❚❚	Pause
F13 – F15			Zum Zeitpunkt der Drucklegung unbelegt
SB	Storyboard		zum Ansprechen von Funktionen für das Storyboard
Nav	Navigation		Menüwechsel, Mauszeiger bewegen, Trackball-Tastensteuerung, ...

Sonstiges

Funktion	Taste	Ursprung	Bemerkungen
Copy	Strg c	PC	kopiert Szene(n)
Cut	Strg x	PC	nimmt Szene(n) heraus
Paste	Strg v	PC	fügt Szene(n) ein
Repeat	Strg r	repeat	öffnet Wiederholungs-Fenster
AUS	Strg Alt Entf		schaltet Casablanca ab
OK	Eingabe		OK in Fenstern
Abbruch	Esc		Abbruch in Fenstern
Ja	y	yes	„ja“ in Fenstern mit ja/nein Abfrage
Nein	n	no	„nein“ in Fenstern mit ja/nein Abfrage
Lock Keyboard	Strg l	lock	sperrt Tastatur
Unlock Keyboard	Strg Alt u	unlock	entsperrt Tastatur

Bearbeiten-Menü

Funktion	Taste	Ursprung	Bemerkungen
Insert	i	insert	
Zeitraum	r	range	
Einfügen	[] Einfg		
Einfügen++	Strg Einfg		fügt Szene ein und geht in der Szenenliste eine Szene nach rechts
Entfernen	[] Entf		
Ersetzen	p	replace	
Suchen	f	find	sucht Szene in der Szenenliste
Suchen	f	find	sucht nächstes Auftreten der akt. Szene im Storyboard
Aufteilen	s	split	
Trimmen	t	trim	
Trimmen++	Strg t	trim	Länge der akt. Szene nehmen, eine nach rechts und diese auf die Länge trimmen
Kopieren	c	copy	erstellt direkt eine Kopie (vgl. Strg c)
Neue Szene	n	new	
Spezial	e	special	
Löschen	Strg Entf		Strg muss zur Sicherheit benutzt werden
Undo	Strg Einfg		Strg muss zur Sicherheit benutzt werden
Storyboard-Regler	l	list	aktiviert Regler
Storyboard l/r	◀ ▶		
Storyboard Anfang	Pos1		
Storyboard Ende	Ende		
Storyboard ± 5	Bild ▲ ▼		abhängig von der Anzahl sichtbarer Szenen
Storyboard Play	PLAY		
Szenen-Regler	l	list	aktiviert Regler
Szene l/r/hoch/runter	◀ ▶ ▲ ▼		
Erste Szene	Pos1		
Letzte Szene	Ende		
Szenenliste ± 12	Bild ▲ ▼		abhängig von der Anzahl sichtbarer Szenen
Szene Play	PLAY		
Szenenname	k	keyboard	aktiviert die Bildschirm-Tastatur
Suchen in Ablage	Strg f	PC	sucht eine Szene in der Szenenablage (Namenseingabe über Bildschirm-Tastatur)
Suchen im Storyboard	Strg f	PC	sucht eine Szene im Storyboard (Namenseingabe über Bildschirm-Tastatur)
Copy	Strg c	PC	kopiert Szene(n) aus der Szenenablage
Cut	Strg x	PC	nimmt Szene(n) aus der Szenenablage heraus
Paste	Strg v	PC	fügt Szene(n) in die Szenenablage ein

Wiederholen-Fenster

Funktion	Taste	Ursprung
Wiederholungen	r	repeat

Aufteilen

Funktion	Taste	Ursprung	Bemerkungen
Name	k	keyboard	aktiviert die Bildschirm-Tastatur
Trennposition	s	split	
Auto	a	auto	
Benutzen	u	use	
Verwerfen	d	drop	
Trennpos +/- 1	◂ ▸		
Play	PLAY		
Leiste hoch/runter	y		
Hüllkurve an/aus	w	waveform	
„Fertig“	Eingabe		Leiste verlassen, zurück

Aufteilen-Leiste

Funktion	Taste	Ursprung
OK	s, Eingabe	split
Benutzen	u	use
Verwerfen	d	drop
Trennpos +/- 1	◂ ▸	
Trennpos +/- 1s	Bild ▴ ▾	
Erste Szene	Pos1	
Letzte Szene	Ende	

Trimmen

Funktion	Taste	Ursprung	Bemerkungen
Name	k	keyboard	aktiviert die Bildschirm-Tastatur
In	i	in	
IN -1	c		
IN +1	v		
Play IN	f		
Out	o	out	
OUT -1	n		
OUT +1	m		
Play Out	j		
Play	PLAY		
Leiste hoch/runter	y		
Hüllkurve an/aus	w	waveform	

Spezial

Funktion	Taste	Ursprung
Liste	l	list
Vorschau	p	preview
Einzelbildvorschau	f	frame

Neue Szene

Funktion	Taste	Ursprung
Liste	l	list
Vorschau	[▭] p	preview
Einzelbildvorschau	[▭] f	frame
Länge	t	time

Farbauswahl

Funktion	Taste	Ursprung
Farbton	h	hue
Farbe	c	color
Alpha	a	alpha
Archiv	r	records

Musterauswahl

Funktion	Taste	Ursprung	Bemerkungen
Produkt	p	product	
Typ	t	type	
Liste	l	list	aktiviert Rasterliste
Auswahl im Raster	▲ ▼ ◀ ▶		
Raster +/- n-1 Zeilen	Bild ▲ ▼		
Farbe	c	color	
Modus	m	mode	
Alpha	a	alpha	

Insert / Zeitraum

Gadget	Taste	Ursprung	Bemerkungen
Start	s	start	
Start -1	◀		
Start +1	▶		
IN	i	in	
IN -1	c		
IN +1	v		
OUT	o	out	
OUT -1	n		
OUT +1	m		
Play	PLAY		
OK	Eingabe		auch, wenn kein OK-Schalter vorh. ist
Leiste hoch/runter	y		
Hüllkurve an/aus	w	waveform	

Wo einfügen?

Schalter	Taste
Davor	◀
Danach	▶
Abbruch	Esc

Abspiel-Leiste

Funktion	Taste	Ursprung	Bemerkungen
Stop	STOP		stoppt und lässt Storyboard an alter Pos.
Halt	h	halt	stoppt und setzt Storyboard auf akt. Pos.
Pause	PAUSE		
Index	Space		nur bei Aufteilen-Play
Leiste hoch/runter	y		

Bildschirm-Tastatur

Funktion	Taste	Ursprung	Bemerkungen
Spezial-Zeichen	Alt k	keyboard	öffnet das Raster mit allen Zeichen

Spezialzeichen-Fenster

Funktion	Taste	Ursprung	Bemerkungen
Liste	l	list	aktiviert Raster
Auswahl im Raster	▲ ▼ ◀ ▶		
Raster +/- n-1 Zeilen	Bild ▲ ▼		

Einzelbild-Vorschau

Funktion	Taste	Ursprung
Bild	f	frame
Anzeige	d	display
OK	Eingabe	
Abbruch	Esc	
Effekt-Schalter 1	1	
Effekt-Schalter 2	2	
Effekt-Schalter 3	3	
Effekt-Schalter 4	4	
Leiste hoch/runter	y	
Leiste klein/groß	x	

Effekt-Menüs

Funktion	Taste	Ursprung	Bemerkungen
Einfügen	[▭] Einfg		
Einfügen++	[▭] Strg Einfg		fügt Effekt ein und geht einen nach rechts
Entfernen	[▭] Entf		
Entfernen++	[▭] Strg Entf		entfernt Effekt und geht einen nach rechts
½ s	▭ 0		nur bei ÜG-Effekten
1 s	▭ 1		nur bei ÜG-Effekten
2 s	▭ 2		nur bei ÜG-Effekten
x s	▭ 3		nur bei ÜG-Effekten
Zeitraum	▭ r	range	nur bei LZ- und Titel-Effekten
Vorschau	▭ p	preview	
Einzelbildvorschau	▭ f	frame	
Berechnen	▭ c	create	
Szene	▭ s	scene	
Storyboard-Regler	▭ l	list	aktiviert Regler
Storyboard l/r	▭ ◀ ▶		
Storyboard Anfang	▭ Pos1		
Storyboard Ende	▭ Ende		
Storyboard ± 6	▭ Bild ▲ ▼		abhängig von der Anzahl sichtbarer Einträge
Storyboard Play	▭ PLAY		

Effekt-Menüs Fortsetzung

Listen-Regler	l	list	aktiviert Liste
Effekt hoch/runter	▲ ▼		
erster Effekt	Pos1		
letzter Effekt	Ende		
Effektliste ± 6	Bild ▲ ▼		abhängig von der Anzahl sichtbarer Einträge
Text editieren/ändern	t	text	nur bei Titel-Effekt
Effekt-Schalter 1	1		
Effekt-Schalter 2	2		
Effekt-Schalter 3	3		
Effekt-Schalter 4	4		

Länge ÜG-Effekte

Funktion	Taste	Ursprung
Länge	t	time

Szene erzeugen

Funktion	Taste	Ursprung	Bemerkungen
Name	k	keyboard	aktiviert die Bildschirm-Tastatur
Effekt	e	effect	
Effekt + Szenen	a	all	
Zeitraum	r	range	

Systemeinstellungen

Funktion	Taste	Ursprung
Sprache wählen	l	language
Trackballgeschw.	t	trackball
Produkt installieren	p	product
Videoausgang	v	video
Bildschirm	s	screen
Festplatte	h	harddisk
Vorführoptionen	o	options
SCART-Ausgang	c	component

Produkt installieren

Funktion	Taste	Ursprung	Bemerkungen
Listen-Regler	l	list	aktiviert Liste
Produkt hoch/runter	▲ ▼		
erstes Produkt	Pos1		
letztes Produkt	Ende		
Produktliste ± 6	Bild ▲ ▼		abhängig von der Anzahl sichtbarer Einträge
freischalten	a	activate	
anzeigen	s	show	
verstecken	h	hide	
Info	i	info	

Freischaltcode eingeben

Funktion	Taste
0-9	0-9
<backspace>	←

Info-Fenster

Funktion	Taste
erste Seite	Pos1
letzte Seite	Ende
Seite ± 1	Bild ▲ ▼

Projekteinstellungen

Funktion	Taste	Ursprung	Bemerkungen
Projekt wählen	p	project	Kron, Avio-Pro-Paket, nicht bei Mehrbenutzer-Edition
Projekt 1-3 wählen	1-3		nur bei Avio
Verwalter-Projekt wählen	t	teacher	nur bei Mehrbenutzer-Edition
Benutzer-Projekt wählen	s	student	nur bei Mehrbenutzer-Edition
Neues Projekt	n	new	
Information	i	info	
Bildausschnitt	d	dimension	
Format	f	format	
Farbauflösung	r	resolution	
Audio Qualität	a	audio	
Bildqualität (Auswahl)	m	mode	
Bildqualität (Regler)	q	quality	

Projekt auswählen

Funktion	Taste	Ursprung	Bemerkungen
Listen-Regler	l	list	aktiviert Liste
Projekt hoch/runter	▲ ▼		
erstes Projekt	Pos1		
letztes Projekt	Ende		
Projektliste ± 6	Bild ▲ ▼		abhängig von der Anzahl sichtbarer Einträge

Videoeinstellungen

Funktion	Taste	Ursprung
Helligkeit	b	brightness
Kontrast	c	contrast
Farbe	s	saturation
Eingang	i	input
Leiste klein/groß	x	
Leiste hoch/runter	y	

Aufnahme

Funktion	Taste	Ursprung
Modus	m	mode
Zeit	t	time
Name	k	keyboard
Löschen	Entf	
Aufnahme	RECORD	
Stopp	STOP	
Aufteilen	s	split
DV Stopp	▭ STOP	
DV Play	▭ PLAY	
DV-Pause	▭ PAUSE	
DV <<	▭ Bild ▲	
DV >>	▭ Bild ▼	
Leiste klein/groß	x	
Leiste hoch/runter	y	

Fertig stellen

Funktion	Taste	Ursprung	Bemerkungen
Bereich berechnen	c	create	
Zeitraum	[▭]r	range	
Auf Video ...	v	video	
Auf DV ...	d	dv	
Anzeige	o	output	
Listen-Regler	l	list	aktiviert Liste
Produkt hoch/runter	▲ ▼		
erstes Produkt	Pos1		
letztes Produkt	Ende		
Produktliste ± 6	Bild ▲ ▼		abhängig von der Anzahl sichtbarer Einträge
Produkt-Bedieneroberfläche	1 - 4		

Fertig stellen, DV-Steuerung

Funktion	Taste
DV Aufnahme	[▭] RECORD
DV Stopp	[▭] STOP
DV Play	[▭] PLAY
DV-Pause	[▭] PAUSE
DV <<	[▭] Bild ▲
DV >>	[▭] Bild ▼

Fertig stellen, Berechnen

Funktion	Taste	Ursprung
Für DV	d	dv
Für Analog	a	analog
Abbruch	Esc	

Audio Aufnahme / Bearbeiten

Funktion	Taste	Ursprung	Bemerkungen
Aussteuerung	v	volume	
Eingang	i	input	
Aufteilen	s	split	
Trimmen	t	trim	
Kopieren	c	copy	erstellt direkt eine Kopie (vgl. Strg c)
Neues Tonstück	n	new	
Spezial	e	special	
Tonstück -> Szene	b	black scene	
Löschen	Strg Entf		Strg muss zur Sicherheit benutzt werden
Undo	Strg Einfg		Strg muss zur Sicherheit benutzt werden
Name	k	keyboard	
Listen-Regler	l	list	aktiviert Liste
Tonstück hoch/runter	▲ ▼		
erstes Tonstück	Pos1		
letztes Tonstück	Ende		
Tonstückliste ± 6	Bild ▲ ▼		abhängig von der Anzahl sichtbarer Einträge

Audio Aufteilen

wie Video Aufteilen, aber folgende Änderungen

Funktion	Taste
Stop	STOP
Play IN	f
Play Out	j

Audio Trimmen

wie Video Trimmen, aber folgende Änderungen

Funktion	Taste
Stop	STOP

Neues Tonstück

wie Bearbeiten / Neue Szene

Spezial

wie Bearbeiten / Spezial

Audio-Mix / Nachvertonung

Funktion	Taste	Ursprung	Bemerkungen
Storyboard-Regler	l	list	aktiviert Regler
Storyboard l/r	◂ ▸		
Storyboard Anfang	Pos1		
Storyboard Ende	Ende		
Storyboard ± 6	Bild ▴ ▾		abhängig von der Anzahl sichtbarer Einträge
Storyboard Play	PLAY		
Spur hoch/runter	▴ ▾		
Tonstück l/r	[ ] Alt ◂ ▸		
Spur wählen	1-3/6		
Einfügen	[ ] Einfg		
Entfernen	[ ] Entf		
Entfernen++	Strg Entf		löscht ein Tonstück und geht zum nächsten
Zeitraum	r	range	
Berechnen	c	create	
Tonblende	f	fade	nur bei 6-Spur-Oberfläche
Einblendung	I	in	bei 6-Spur-Oberfläche im Fenster
Ausblendung	o	out	bei 6-Spur-Oberfläche im Fenster
Lautstärke	v	volume	
Lautstärke Kommentar	w	words	nur bei 3-Spur-Oberfläche
Lautstärke Hintergrund	b	background	nur bei 3-Spur-Oberfläche
Lautstärke kopieren++	Strg e	equalize	merkt sich die Lautstärke des aktuellen Tonstück, wechselt zum nächsten und setzt dort die gleiche Lautstärke
Stummschalten	m	mute	schaltet aktuelles Tonstück stumm
Stummschalten++	Strg m	mute	schaltet aktuelles Tonstück stumm und geht zum nächsten Tonstück
Korrektur	n	neighbour	nur bei 6-Spur-Oberfläche
Korrekturlautstärke	a	adjust	nur bei 6-Spur-Oberfläche
Tonstück Play	PLAY		
Stopp	STOP		
Liste aktivieren	l	list	bei 6-Spur-Oberfläche im Fenster
Tonstück hoch/runter	▴ ▾		bei 6-Spur-Oberfläche im Fenster
erstes Tonstück	Pos1		bei 6-Spur-Oberfläche im Fenster
letztes Tonstück	Ende		bei 6-Spur-Oberfläche im Fenster
Tonstückliste ± 6	Bild ▴ ▾		bei 6-Spur-Oberfläche im Fenster
Tonstück Play in der Liste	PLAY		nur bei 6-Spur-Oberfläche (im Fenster)
Stopp in der Liste	STOP		nur bei 6-Spur-Oberfläche (im Fenster)

Audio einfügen – wo einfügen (Avio)

Funktion	Taste	Ursprung
Kommentar	c	comment
Hintergrund	b	background
Abbruch	Esc	

Titel-Eingabe-Menü

Generell ist im Hauptmenü der Eingabe zusätzlich zum angegebenen Tastenkürzel die Taste Alt zu drücken, da ansonsten die Taste als Texteingabe gewertet würde. Tasten mit anderen Qualifiern als Shift und AltGr dürfen nicht zu einer Texteingabe führen.

Funktion	Taste	Ursprung
Schriftart/-größe	Alt f	font
Farbe/Muster	Alt c	color
Rahmen	Alt o	outline
Schatten	Alt s	shadow
Abstände	Alt w	writing
Zeile	Alt l	line
Tafel hinzufügen	Alt Einfg	
Seiten-Optionen	Alt p	page
Zeichen links vom Cursor löschen	←	
Zeichen rechts vom Cursor löschen	Entf	
Zeile löschen	Strg Entf	
Archiv	Alt r	records
Spezial-Zeichen	Alt k	keyboard
Seite zurück/vor	▭ ◂ ▸	
Dokument löschen	Alt n	new
OK	Alt CR	
Abbruch	Alt Esc	

Seiten-Optionen

Die Kürzel der Seiten-Optionen lassen sich (mit Alt) auch direkt aus dem Betitelungs-Menü aufrufen.

Funktion	Taste	Ursprung
Tafel verschieben	[Alt] m	move
Tafelgröße	[Alt] d	dimension
Tafel löschen	Alt Entf	
Tafelhintergrund	[Alt] b	background
Text	[Alt] t	text
Seite einfügen	▭ Einfg	
Seite löschen	▭ Entf	

Schriftauswahl

Funktion	Taste	Ursprung
Liste	l	list
Größe	d	dimension

Archiv

Funktion	Taste	Ursprung
Laden	l	load
Speichern	s	save
Löschen	Entf	
Liste	l	list

Archiv laden / speichern / löschen

Funktion	Taste	Ursprung
Liste	l	list
Namen eingeben	k	keyboard

Area

Funktion	Taste	Ursprung
Lage	m	move
Größe	d	dimension

Farbe / Muster

Funktion	Taste	Ursprung	Bemerkungen
Modus	m	mode	
Farbe	c	color	auch direkte Wahl, Modus wird nach OK im Palette-Fenster autom. umgeschaltet
Muster	p	pattern	auch direkte Wahl, Modus wird nach OK im Textur-Fenster autom. umgeschaltet

Rahmen

Funktion	Taste	Ursprung
Rahmen	o	outline
Farbe	c	color

Schatten

Funktion	Taste	Ursprung
Schatten	s	shadow
Richtung	o	orientation
Farbe	c	color

Abstände

Funktion	Taste	Ursprung
Zeichenbreite	w	width
Zeichenabstand	h	horizontal
Zeilenabstand	v	vertical

Tafelhintergrund

Funktion	Taste	Ursprung
Modus	m	mode
Farbe	c	color
Muster	p	pattern

Installation

Funktion	Taste	Ursprung
Update	u	update
Neuinstallation	n	new
Abbruch	Esc	

10. Tabellen – SMART EDIT ab Version 2.0

Steuerung im Programm

Qualifier-Tasten

Qualifier-Taste	Beschreibung
Shift	i.d.R. zur Anwahl von Großbuchstaben
Alt Gr	dient zur Eingabe spezieller UNICODE-Zeichen (@, \, ...).
Strg	wird i.d.R. eingesetzt, um Kommandos anzusprechen, die kein Äquivalent in der Bedieneroberfläche haben. Manchmal ist diese Taste zur Sicherheit gegen ungewollte Aktionen zusätzlich zu drücken (Löschen, ...).
Alt	ist nur bei speziellen Eingaben erforderlich, wo ein zusätzlicher Qualifier nötig ist: • im Titler, da eine Taste ohne Qualifier als Texteingabe erscheint • bei geöffneter Bildschirm-Tastatur • zur direkten Zahleneingabe bei Reglern
	Die Navigation (Menüwechsel, Trackballsteuerung) erfolgt mit gedrückter Navigations-Taste.
	zur Anwahl von Storyboard-Funktionen.

Effektlisten mit (aktiviertem) Schieberegler

Funktion	Beschreibung
Cursor ▲ ▼	Die Liste wechselt zum nächsten/vorherigen Eintrag (auch bei nicht aktiver Liste).
Bild ▲ ▼	Die Liste wechselt zur nächsten/vorherigen Seite. Dabei wird genau ein Eintrag weniger als sichtbar gerollt (auch bei nicht aktiver Liste).
Pos 1, Ende	springt an den Anfang bzw. an das Ende der Liste (auch bei nicht aktiver Liste)
Esc	Abbruch, die Liste wird inaktiv und kehrt an die Position vor der Aktivierung zurück.
Eingabe	OK, die Liste wird inaktiv und der gewählte Eintrag bleibt der aktuelle.
a-z, ...	Bei Anzeige von Texteinträgen sind diese i.d.R. alphabetisch sortiert. Durch Eingabe einer Taste springt die Liste auf den ersten Eintrag mit diesem Buchstaben. Ist dieser Buchstabe nicht da, wird nicht gescrollt. Groß-/Kleinschreibung wird sowohl bei den Tasten als auch bei den zu suchenden Anfangsbuchstaben ignoriert.

Aktivierte Schieberegler

Funktion	Beschreibung
Cursor ◀ ▶ ▲ ▼	Der Regler wechselt zum nächsten/vorherigen Eintrag (r/l bei horizontalen, hoch/runter bei vertikalen Reglern) (auch bei nicht aktivem Regler)
Bild ▲ ▼	Der Regler wechselt in größeren Schritten: Bei Timecode-Reglern ist die Schrittweite 1s, ansonsten 1/10 des Gesamtwertebereichs. Es ist zu beachten, dass der nach unten zeigende Pfeil den Regler nach rechts, also zu größeren Werten hin verschiebt. (auch bei nicht aktivem Regler)
Alt 0..9, ...	Mit gleichzeitig gedrückter Alt-Taste kann direkt der gewünschte Zahlenwert eingegeben werden. Eine visuelle Darstellung während der Eingabe erfolgt nicht. Nach Loslassen der Alt-Taste wird der Wert des Reglers aktualisiert. (nur bei Reglern mit numerischer oder Timecode-Anzeige)
Esc	Abbruch, der Regler wird inaktiv und kehrt an die Position vor der Aktivierung zurück.
Eingabe	OK, der Regler wird inaktiv und der gewählte Wert bleibt der aktuelle.

Aktive Auswahlschalter

Funktion	Beschreibung
Cursor ▲ ▼	vorheriger/nächster Eintrag
Bild ▲ ▼	+/- 10 Einträge
Pos 1, Ende	geht zum 1. bzw. letzten Eintrag
123...90	Geht zum 1. bis 10. Eintrag. Ab dem 11. Eintrag ist keine Direktwahl möglich.
Esc	Abbruch, der Schalter wird inaktiv und kehrt an die Position vor der Aktivierung zurück.
Eingabe	OK, der Schalter wird inaktiv und der gewählte Wert bleibt der aktuelle.
Tastaturkürzel	Das Kürzel, das zur Aktivierung benutzt wurde, kann auch als Abbruch benutzt werden (wie Esc).

Globale Tasten

Menüs umschalten

Funktion	Taste	Ursprung
Systemeinstellungen	s	system
Projekteinstellungen	p	project
Videoeinstellungen	v	video
Aufnahme	r	record
Bearbeiten	e	edit
Fertigstellen	f	finish
Übergangseffekte	c	crossfade
Langzeiteffekte	i	image pr.
Betitelung	t	title
Audio Aufnahme / Bearbeiten	a	audio
Audio-Mix / Nachvertonung	m	mix
Hauptmenü	h	head

Trackballsteuerung

Funktion	Taste	Bemerkungen
Zeiger bewegen	◀ ▶ ▲ ▼	Der Zeiger bewegt sich, solange die Taste gedrückt ist.
linke Taste	Eingabe	zum Anklicken von Schaltern
rechte Taste	Esc	wirkt wie Abbruch (zurück)

Funktionstasten und Sondertasten

Taste	Neuer Name	Bedruckung	Funktion
F1	Hilfe	i	allgemeine Hilfe-Funktion (öffnet Hilfe-Fenster)
F2	Tastenkürzel Einblen-dung	i	spezielle Tastatur-Hilfe (blendet die Kürzel der Schalter ein, solange die Taste gedrückt ist)
F3, F4			Zum Zeitpunkt der Drucklegung unbelegt
F5 - F8	M1 - M4	M1 - M4	diverse anwenderspezifische Marker
F9	RECORD	●	Aufnahme
F10	STOP	■	Stopp
F11	PLAY	▶	Abspielen
F12	PAUSE	II	Pause
F13	PREVIEW	F13	Vorschau
F14 – F15			Zum Zeitpunkt der Drucklegung unbelegt
SB	Storyboard		zum Ansprechen von Funktionen für das Storyboard
Nav	Navigation		Menüwechsel, Mauszeiger bewegen, Trackball-Tastensteuerung, ...

Sonstiges

Funktion	Taste	Ursprung	Bemerkungen
Copy *	Strg c	PC	kopiert Szene(n)
Cut *	Strg x	PC	nimmt Szene(n) heraus
Paste *	Strg v	PC	fügt Szene(n) ein
Repeat *	Strg r	repeat	öffnet Wiederholungs-Fenster
AUS	Strg Alt Entf		schaltet Casablanca ab
OK	Eingabe		OK in Fenstern
Abbruch	Esc		Abbruch in Fenstern
Ja	y	yes	„ja“ in Fenstern mit ja/nein Abfrage
Nein	n	no	„nein“ in Fenstern mit ja/nein Abfrage
Lock Keyboard *	Strg l	lock	sperrt Tastatur
Unlock Keyboard *	Strg Alt u	unlock	entsperrt Tastatur

Bearbeiten-Menü

Funktion	Taste	Ursprung	Bemerkungen
Insert	▭ i	insert	
Zeitraum	▭ r	range	
Einfügen	[▭] Einfg		
Einfügen++ *	▭ Strg Einfg		fügt Szene ein und geht in der Szenenliste eine Szene nach rechts
Entfernen	[▭] Entf		
Ersetzen	▭ p	replace	
Suchen	f	find	sucht Szene in der Szenenliste
Suchen *	▭ f	find	sucht nächstes Auftreten der akt. Szene im Storyboard
Aufteilen	s	split	
Trimmen	t	trim	
Trimmen++ *	Strg t	trim	Länge der akt. Szene nehmen, eine nach rechts und diese auf die Länge trimmen
Kopieren *	c	copy	erstellt direkt eine Kopie (vgl. Strg c)
Neue Szene	n	new	
Spezial	e	special	
Löschen	Strg Entf		Strg muss zur Sicherheit benutzt werden
Undo	Strg Einfg		Strg muss zur Sicherheit benutzt werden
Storyboard-Regler	▭ l	list	aktiviert Regler
Storyboard l/r	▭ ◀ ▶		
Storyboard Anfang	▭ Pos1		
Storyboard Ende	▭ Ende		
Storyboard ± 5	▭ Bild ▲ ▼		abhängig von der Anzahl sichtbarer Szenen
Storyboard Play	▭ PLAY		
Szenen-Regler	l	list	aktiviert Regler
Szene l/r/hoch/runter	◀ ▶ ▲ ▼		
Erste Szene	Pos1		
Letzte Szene	Ende		
Szenenliste ± 12	Bild ▲ ▼		abhängig von der Anzahl sichtbarer Szenen
Szene Play	PLAY		
Szenenname	k	keyboard	aktiviert die Bildschirm-Tastatur
Suchen in Ablage *	Strg f	PC	sucht eine Szene in der Szenenablage (Namenseingabe über Bildschirm-Tastatur)
Suchen im Storyboard*	▭ Strg f	PC	sucht eine Szene im Storyboard (Namenseingabe über Bild-schirm-Tastatur)
Copy *	Strg c	PC	kopiert Szene(n) aus der Szenenablage
Cut *	Strg x	PC	nimmt Szene(n) aus der Szenenablage heraus
Paste *	Strg v	PC	fügt Szene(n) in die Szenenablage ein

Wiederholen-Fenster

Funktion	Taste	Ursprung
Wiederholungen	r	repeat

Aufteilen

Funktion	Taste	Ursprung	Bemerkungen
Name	k	keyboard	aktiviert die Bildschirm-Tastatur
Trennposition	s	split	
Auto	a	auto	
Benutzen	u	use	
Verwerfen	d	drop	
Trennpos +/- 1	◀ ▶		
Play	PLAY		
Leiste hoch/runter	y		
Hüllkurve an/aus	w	waveform	
„Fertig“	Eingabe		Leiste verlassen, zurück

Aufteilen-Leiste

Funktion	Taste	Ursprung
OK	s, Eingabe	split
Benutzen	u	use
Verwerfen	d	drop
Trennpos +/- 1	◀ ▶	
Trennpos +/- 1s	Bild ▲ ▼	
Erste Szene	Pos1	
Letzte Szene	Ende	

Trimmen

Funktion	Taste	Ursprung	Bemerkungen
Name	k	keyboard	aktiviert die Bildschirm-Tastatur
In	i	in	
IN -1	c		
IN +1	v		
Play IN	f		
Out	o	out	
OUT -1	n		
OUT +1	m		
Play Out	j		
Play	PLAY		
Leiste hoch/runter	y		
Hüllkurve an/aus	w	waveform	

Neue Szene

Funktion	Taste	Ursprung
Liste	l	list
Vorschau	F13	
Einzelbildvorschau	f	frame
Länge	t	time
Info	F1	

Farbauswahl

Funktion	Taste	Ursprung
Farbton	h	hue
Farbe	c	color
Alpha	a	alpha
Archiv	r	records

Musterauswahl

Funktion	Taste	Ursprung	Bemerkungen
Produkt	p	product	
Typ	t	type	
Liste	l	list	aktiviert Rasterliste
Auswahl im Raster	▲ ▼ ◀ ▶		
Raster +/- n-1 Zeilen	Bild ▲ ▼		
Einfärben	c	color	
Modus	m	mode	
Alpha	a	alpha	
Marker *	M1 – M4		
Archiv	r	records	

Muster, Einfärben

Funktion	Taste	Ursprung
Einfärben	m	mode
Farbe 1	1	
Farbe 2	2	
Farbe 3	3	

Muster, Vorauswahl „Farbe oder Muster“

Funktion	Taste	Ursprung
Farbe	c	color
Muster	p	pattern

Spezial

Funktion	Taste	Ursprung
Liste	l	list
Vorschau	F13	
Einzelbildvorschau	f	frame
Info	F1	

Insert / Zeitraum

Gadget	Taste	Ursprung	Bemerkungen
Modus	t	trim/move	
IN / Start	i	in	
IN / Start -1	c		
IN / Start +1	v		
OUT / Ende	o	out	
OUT / Ende -1	n		
OUT / Ende +1	m		
Play	PLAY		
OK	Eingabe		auch, wenn kein OK-Schalter vorh. ist
Leiste hoch/runter	y		
Hüllkurve an/aus	w	waveform	

Wo einfügen?

Schalter	Taste
Davor	◀
Danach	▶
Abbruch	Esc

Abspiel-Leiste

Funktion	Taste	Ursprung	Bemerkungen
Stop	STOP		stoppt und lässt Storyboard an alter Pos.
Halt *	h	halt	stoppt und setzt Storyboard auf akt. Pos.
Pause	PAUSE		
Index	Space		nur bei Aufteilen-Play
Leiste hoch/runter	y		

Bildschirm-Tastatur

Funktion	Taste	Ursprung	Bemerkungen
Spezial-Zeichen	Alt k	keyboard	öffnet das Raster mit allen Zeichen

Spezialzeichen-Fenster

Funktion	Taste	Ursprung	Bemerkungen
Liste	l	list	aktiviert Raster
Auswahl im Raster	▲ ▼ ◀ ▶		
Raster +/- n-1 Zeilen	Bild ▲ ▼		

Einzelbild-Vorschau

Funktion	Taste	Ursprung
Bild	f	frame
Anzeige	d	display
OK	Eingabe	
Abbruch	Esc	
Effekt-Schalter 1	1	
Effekt-Schalter 2	2	
Effekt-Schalter 3	3	
Effekt-Schalter 4	4	
Leiste hoch/runter	y	
Leiste klein/groß	x	

Effekt-Menüs

Funktion	Taste	Ursprung	Bemerkungen
Einfügen	[▭] Einfg		
Einfügen++ *	[▭] Strg Einfg		fügt Effekt ein und geht einen nach rechts
Entfernen	[▭] Entf		
Entfernen++ *	[▭] Strg Entf		entfernt Effekt und geht einen nach rechts
½ s	▭ 0		nur bei ÜG-Effekten – auch ohne Schalter
1 s	▭ 1		nur bei ÜG-Effekten – auch ohne Schalter
2 s	▭ 2		nur bei ÜG-Effekten – auch ohne Schalter
Zeitraum	▭ r	range	
Vorschau	▭ p	preview	
Einzelbildvorschau	▭ f	frame	
Berechnen	▭ c	create	
Szene	▭ s	scene	
Storyboard-Regler	▭ l	list	aktiviert Regler
Storyboard l/r	▭ ◂ ▸		
Storyboard Anfang	▭ Pos1		
Storyboard Ende	▭ Ende		
Storyboard ± 6	▭ Bild ▴ ▾		abhängig von der Anzahl sichtbarer Einträge
Storyboard Play	▭ PLAY		
Listen-Regler	l	list	aktiviert Liste
Effekt hoch/runter	▴ ▾		
erster Effekt	Pos1		
letzter Effekt	Ende		
Effektliste ± 6	Bild ▴ ▾		abhängig von der Anzahl sichtbarer Einträge
Text editieren/ändern	t	text	nur bei Titel-Effekt
Effekt-Schalter 1	1		
Effekt-Schalter 2	2		
Effekt-Schalter 3	3		
Effekt-Schalter 4	4		
Info	F1		

Länge ÜG-Effekte

Funktion	Taste	Ursprung
Länge	t	time
_s	▭ 0	
1 s	▭ 1	
2 s	▭ 2	
x s	▭ 3	

Szene erzeugen

Funktion	Taste	Ursprung	Bemerkungen
Name	k	keyboard	aktiviert die Bildschirm-Tastatur
Effekt	e	effect	
Effekt + Szenen	a	all	
Zeitraum	r	range	

Systemeinstellungen

Funktion	Taste	Ursprung
Sprache wählen	l	language
Trackballgeschw.	t	trackball
Produkt installieren	p	product
Videoausgang	v	video
Bildschirm	s	screen
Festplatte	h	harddisk
Vorführoptionen	o	options
SCART-Ausgang	c	component

Vorführ-Optionen

Funktion	Taste	Ursprung
Abspielanzeige	h	hide
Endlos-Abspielen	l	loop
Beim Starten absp.	s	start
Standardeinstellungen	d	default

Produkt installieren

Funktion	Taste	Ursprung	Bemerkungen
Listen-Regler	l	list	aktiviert Liste
Produkt hoch/runter	▲ ▼		
erstes Produkt	Pos1		
letztes Produkt	Ende		
Produktliste ± 6	Bild ▲ ▼		abhängig von der Anzahl sichtbarer Einträge
aktivieren	a	activate	
verstecken	h	hide	
Info	i	info	

Freischaltcode eingeben

Funktion	Taste
0-9	0-9
<backspace>	←

Info-Fenster

Funktion	Taste
erste Seite	Pos1
letzte Seite	Ende
Seite ± 1	Bild ▲ ▼

Projekteinstellungen

Funktion	Taste	Ursprung	Bemerkungen
Name	h	hard-disk-name	
Projekt wählen	p	project	Kron, Avio-Pro-Paket, nicht bei Mehrbenutzer-Edition
Verwalter-Projekt wählen	t	teacher	nur bei Mehrbenutzer-Edition
Benutzer-Projekt wählen	s	student	nur bei Mehrbenutzer-Edition
Löschen	n	new	
Information	i	info	
Bildausschnitt	d	dimension	
Format	f	format	
Farbauflösung	r	resolution	
Tonqualität	a	audio	
Bildqualität (Auswahl)	m	mode	
Bildqualität (Regler)	q	quality	

Projekt auswählen

Funktion	Taste	Ursprung	Bemerkungen
Listen-Regler	l	list	aktiviert Liste
Projekt hoch/runter	▲ ▼		
erstes Projekt	Pos1		
letztes Projekt	Ende		
Projektliste ± 6	Bild ▲ ▼		abhängig von der Anzahl sichtbarer Einträge
1-10	1...0		

Videoeinstellungen

Funktion	Taste	Ursprung
Helligkeit	b	brightness
Kontrast	c	contrast
Farbe	s	saturation
Eingang	i	input
Leiste klein/groß	x	
Leiste hoch/runter	y	

Aufnahme

Funktion	Taste	Ursprung
Modus	m	mode
Zeit	t	time
Name	k	keyboard
Aufnahme	RECORD	
Stopp	STOP	
DV Stopp	STOP	
DV Play	PLAY	
DV-Pause	PAUSE	
DV <<	Bild ▲	
DV >>	Bild ▼	
Leiste klein/groß	x	
Leiste hoch/runter	y	

Aufnahme – Mini-Leiste

Funktion	Taste
Stopp	STOP

Fertig stellen

Funktion	Taste	Ursprung	Bemerkungen
Berechnen	c	create	
Bereich wählen	r	range	
Ausspielen	m	mode	
Play	PLAY		
DV-Rec.-Steuerung	d	dv	
Listen-Regler	l	list	aktiviert Liste
Produkt hoch/runter	▲ ▼		
erstes Produkt	Pos1		
letztes Produkt	Ende		
Produktliste ± 6	Bild ▲ ▼		abhängig von der Anzahl sichtbarer Einträge
Produkt-Bedieneroberfläche	1 - 4		

Fertig stellen, DV-Steuerung

Funktion	Taste
DV Stopp	STOP
DV Play	PLAY
DV-Pause	PAUSE
DV <<	Bild ▲
DV >>	Bild ▼
Play	Strg PLAY

Aufnahme / Bearbeiten

Funktion	Taste	Ursprung	Bemerkungen
Aussteuerung	v	volume	
Klang	o	sound	
Eingang	i	input	
Modus	m	mode	
Aufteilen	s	split	
Trimmen	t	trim	
Kopieren	c	copy	erstellt direkt eine Kopie (vgl. Strg c) – auch ohne GADGET
Neues Tonstück	n	new	
Spezial	e	special	
Tonstück -> Szene	b	black scene	
Löschen	Strg Entf		Strg muss zur Sicherheit benutzt werden
Undo	Strg Einfg		Strg muss zur Sicherheit benutzt werden
Name	k	keyboard	
Aufnahme	RECORD		
Stopp	STOP		
Play	PLAY		
Listen-Regler	l	list	aktiviert Liste
Tonstück hoch/runter	▲ ▼		
erstes Tonstück	Pos1		
letztes Tonstück	Ende		
Tonstückliste ± 6	Bild ▲ ▼		abhängig von der Anzahl sichtbarer Einträge

Audio Klang

Funktion	Taste	Ursprung
Höhen	t	treble
Tiefen	b	bass

Audio Aufteilen
wie Video Aufteilen, aber folgende Änderungen

Funktion	Taste
Stop	STOP
Play IN	f
Play Out	j

Audio Trimmen
wie Video Trimmen, aber folgende Änderungen

Funktion	Taste
Stop	STOP

Neues Tonstück
wie Bearbeiten / Neue Szene

Spezial
wie Bearbeiten / Spezial

Nachvertonung

Funktion	Taste	Ursprung	Bemerkungen
Storyboard-Regler	l	list	aktiviert Regler
Storyboard l/r	◂ ▸		
Storyboard Anfang	Pos1		
Storyboard Ende	Ende		
Storyboard ± 6	Bild ▴ ▾		abhängig von der Anzahl sichtbarer Einträge
Storyboard Play	PLAY		
Record	[ ] RECORD		
Spur hoch/runter	▴ ▾		
Tonstück l/r	[ ] Alt ◂ ▸		
Spur wählen	1-3/6		
Einfügen	[ ] Einfg		
Entfernen	[ ] Entf		
Entfernen++ *	Strg Entf		löscht ein Tonstück und geht zum nächsten
Timeline	[ ] t	timeline	
Zeitraum	r	range	
Berechnen	c	create	
Tonblende	f	fade	nur bei 6-Spur-Oberfläche
Lautstärke	v	volume	
Lautstärke Kommentar	w	words	nur bei 3-Spur-Oberfläche
Lautstärke Hintergrund	b	background	nur bei 3-Spur-Oberfläche
Lautstärke kopieren++ *	Strg e	equalize	merkt sich die Lautstärke des aktuellen Tonstück, wechselt zum nächsten und setzt dort die gleiche Lautstärke
Stummschalten *	m	mute	schaltet aktuelles Tonstück stumm
Stummschalten++ *	Strg m	mute	schaltet aktuelles Tonstück stumm und geht zum nächsten Tonstück
Korrektur	n	neighbour	nur bei 6-Spur-Oberfläche
Korrekturlautstärke	a	adjust	nur bei 6-Spur-Oberfläche
Tonstück Play	PLAY		
Stopp	STOP		

Audio Tonblende

Funktion	Taste	Ursprung
Einblendung	i	in
Ausblendung	o	out

Audio Einfügen

Funktion	Taste	Ursprung
Liste aktivieren	l	list
Tonstück hoch/runter	▴ ▾	
erstes Tonstück	Pos1	
letztes Tonstück	Ende	
Tonstückliste ± 6	Bild ▴ ▾	
Tonstück Play	PLAY	
Stopp	STOP	

Titel-Eingabe-Menü

Generell ist im Hauptmenü der Eingabe zusätzlich zum angegebenen Tastenkürzel die Taste Alt zu drücken, da ansonsten die Taste als Texteingabe gewertet würde. Tasten mit anderen Qualifiern als Shift und AltGr dürfen nicht zu einer Texteingabe führen.

Funktion	Taste	Ursprung
Schriftart/-größe	Alt f	font
Stil	Alt s	style
Abstände	Alt w	writing
Zeile	Alt l	line
Tafel-Optionen	Alt b	box
Seiten-Optionen	Alt a	page
Zeichen links vom Cursor löschen	←	
Zeichen rechts vom Cursor löschen *	Entf	
Zeile löschen	Strg Entf	
Vorschau	F13	
Archiv	Alt r	records
Spezial-Zeichen	Alt k	keyboard
Seite zurück/vor	▭ ◂ ▸	
Dokument löschen *	Alt n	new
OK	Alt CR	
Abbruch	Alt Esc	

Stil

Funktion	Taste	Ursprung
Farbe	[Alt] c	color
Muster	[Alt] p	pattern
Rahmen	[Alt] o	outline
Rahmen, Farbe/Muster	[Alt] 1	
Schatten	[Alt] s	shadow
Schatten, Richtung	[Alt] 3	
Schatten, Farbe	[Alt] 4	
Kursiv	[Alt] i	italic
3D	[Alt] g	geometry
3D, Richtung	[Alt] 5	
3D, Farbe/Muster	[Alt] 6	
Archiv	Strg [Alt] r	records

Tafel-Optionen

Die Kürzel der Tafel-Optionen lassen sich (mit Alt) auch direkt aus dem Betitelungs-Menü aufrufen.

Funktion	Taste	Ursprung
Tafel hinzufügen	[Alt] Einfg	
Tafel löschen	Alt Entf	
Text	[Alt] t	text
Tafelhintergrund	[Alt] b	background
Tafel verschieben	[Alt] m	move
Tafelgröße ändern	[Alt] d	dimension
min. Größe	[Alt] e	enclose
sichtbare Größe	[Alt] v	visible

Seiten-Optionen

Die Kürzel der Seiten-Optionen lassen sich (mit Alt) auch direkt aus dem Betitelungs-Menü aufrufen.

Funktion	Taste	Ursprung
Seite einfügen	Einfg	
Seite löschen	Entf	
alle Texte	Strg [Alt] a	
Hintergrund	Strg [Alt] b	

Schriftauswahl

Funktion	Taste	Ursprung
Liste	l	list
Größe	d	dimension

Archiv

Funktion	Taste	Ursprung
Laden	l	load
Speichern	s	save
Löschen	Entf	
Liste	l	list

Archiv laden / speichern / löschen

Funktion	Taste	Ursprung
Liste	l	list
Namen eingeben	k	keyboard

Area

Funktion	Taste	Ursprung
Lage	m	move
Größe	d	dimension

Abstände

Funktion	Taste	Ursprung
Zeichenbreite	w	width
Zeichenabstand	h	horizontal
Zeilenabstand	v	vertical

Tafelhintergrund

Funktion	Taste	Ursprung
Modus	t	transparent
Farbe	c	color
Muster	p	pattern

Installation

Funktion	Taste	Ursprung
Update	u	update
Neuinstallation	n	new
Abbruch	Esc	

Mit einem Sternchen (*) versehene Kürzel lösen Funktionen aus, die ausschließlich über die Tastatur möglich sind, einen Schalter gibt es hierfür nicht.